
DVD
PG视频集：死或生天堂试玩版、合金装备和平行者、苍翼默示录……
掌机迷
New
POCKET GAMERS
2010
3月号
定价:9.8元
新作速报
死或生 天堂
最后的战士
诡计X逻辑
重装机兵3
DQM2
攻略研究
噬神者
上手指南/系统全攻略
无限边境 机战OG传说
故事攻略
但丁的地狱
故事背景/详细流程攻略
四狂神战记
详细流程攻略
风来西林4
上手指南/同伴介绍/技能一览
PSP怪物猎人P3终于降临!!!
发布会详细报道/系统透露详解
特别专题
日本最新街机赏
同系列游戏掌机和家用机对比
猪流感算什么，游戏中的可怕病毒

3月16日"怪物猎人新作"发布会

PSP版MHP3正式公布！发布会详情速报！

CAPCOM于3月16日举办新作发表会，正式公布了《怪物猎人》系列的最新作《怪物猎人携带版3rd》（以下简称MHP3）的消息。游戏将于2010年末在PSP上推出。

此次CAPCOM的MH新作发布会会场是位于东京都港区白金台的八芳园，下午两点正式开始。首先由CAPCOM的常务社长辻本春弘上台发言。

他表示MH系列从2004年3月11日开始到现在已经发售了7个系列作品，而且MHP2G至今仍然十分畅销，3月底销量有望突破400万份。但大家对于MHP系列的新作呼声一直很高。



紧接着辻本社长说了一句"这就是新作！"，背景的大屏幕开始播放MHP3的首段宣传视频。

视频播放完毕之后，系列制作人辻本良三上台，他说："终于发表了这个游戏的消息，这就是PSP用游戏《怪物猎人携带版3rd》。终于能告知各位这个游戏的开发状态。在继承了原作的游戏体验的同时，加入了大量的新鲜要素。会有很多新的怪物，也会有很多新的狩猎场所。"

接着他开始介绍在视频中演示的"村"，"这个



作为猎人处点的'村'也是换了一种全新的做法，名字叫做'ユクモ村'。ユクモ村跟之前作品中的村在风格上有很大的不同，其色彩非常丰富。"

辻本良三介绍说："'2nd G'中的首次出现战斗猫的概念，而'3rd'中战斗猫再次进化。'2nd G'的单机模式任务只能带一只战斗猫出征，'3rd'则可以带两只。这就意味着单人模式下也可以实现类似于3人战斗的情况，战场的情况将更加多变。"接着两只战斗猫登场。



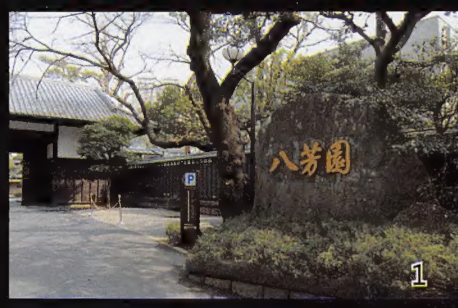


辻本良三接着介绍："这只橡果铠甲的战斗猫大家都非常熟悉了，值得注意的是这一只穿着雄火龙装备的战斗猫。没错，这一次战斗猫的武器和防具都可以定制，而且种类数量非常多。这也是'3rd'的一个重点。"最后他表示新作将会在联机交流方面以及"更有趣的狩猎"方面有新的要素，也是新作最棒的改进。

接下来是索尼电脑娱乐的社长兼CEO平井一夫登场。他在看过这段宣传视频之后，也表示他感觉MHP3是个全新的世界。他开玩笑说，他16岁的儿子天天在问他PS的MH新作什么时候出，今天他终于可以向儿子报告这个好消息了（笑）。他还表示PSP的Ad hoc联机方式使得MH系列联机更加方便，结果就造就了近400万销量的MHP2G。2010年的年末商战SCE将继续支持MHP3，再造一个400万销量的作品。



"怪物猎人新作"发布会现场情况











1，日本时间3月16日，Capcom公司在日本东京白金台的八芳园召开了"怪物猎人新作"发布会。
2，会场情况。从图中来看，到场的人相当多。
3，发布会的主持人宇佐美友纪女士。
4，现场展示的各种怪物猎人主题的周边。
5，还有这种好东西在现场展示。

“怪物猎人P3”的场景设定充满和风

MHP3的场景设定将带有浓重的日式和风，作为猎人据点的村庄，本作就是色彩浓艳的“ユクモ村”。这里有市场、寺庙、温泉等设施。具体消息等待后续公开。



上图：这应该是集会所，成了寺庙的模样，后面的达摩看上去有点像猫。



上图：日式风格明显的小村庄。从目前公布的视频看，画面更加出色。



上图：露天浴场，男女混浴。洗澡的效果将相当于以前的猫饭，所以猫厨房很有可能取消了。



上图：象征着神域入口的鸟居。这个建筑代表着什么呢？



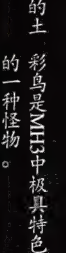
上图：类似歌姬的角色，和风到不能再和风。是普通村民还是重要角色目前不明。

MHP3的怪物和新增品种

MH3中的大部分陆地怪物都会在MHP3中登场，同时也保留轰龙、迅龙等P2G中的招牌怪物，还会加入三种全新的怪物。任务总量介于MHP2和MHP2G之间。



雌火龙采用的是MH3中的版本。



行动非常灵活多变的土沙龙也会登场。

彩鸟是MH3中极具特色的一种怪物。



炎戈龙将在新的火山场地等待你的挑战。

MHP3的狩猎场地和武器

MHP3的狩猎场地和武器将大部分移植自Wii的MH3，但并不是MH3的移植作品，而是融合了之前所有MH作品的全新作。MHP2G中的12种武器将会保留下来，再增加MH3中的剑斧，而且这些武器将对MHP2G来说都将增加新的招式。



上图：MH3中被去除的铳枪再次回归，加入了快速上膛以及高速龙击炮等招式。



上图：注意这个重弩猎人射击时半蹲半跪的姿势，这是否也是新加的系统呢？

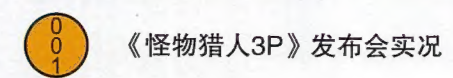
新增的另一种怪物，很像日本战国时期的穿着铠甲的武士。



全新的雷狼龙，充满了霸气。加上全新的和风场地，给人一种异样的压迫感。雷狼龙从外形上看很像MH3里的煌黑龙。

CONTENTS

[本期目录] 2010/3



001 《怪物猎人3P》发布会实况
068 掌机家用机对比
087 日本当前街机赏
108 游戏中爆发的大规模病毒

固定栏目 NEWS

006 掌机新闻报道中心
012 游戏新干线
030 新作点评
042 当月游戏谈
150 狩人营地
154 屁民的快乐生活
158 PG网络月刊
160 掌机游戏20年
162 iPhone频道
164 宅基腐之魂
170 PG吧

编辑制作 硬核
弥可
剑纹
口袋
ViVi
A


178 PG Reading


186 迷之特搜队


190 发售表


192 光盘说明

采访和语言 NEWS


010 价格决定一切——游戏定价学


033 《百万吨的啪啦啪啦》制作人访谈

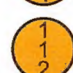

038 翼之梦汉化组访谈


064 玩家访谈（1）

攻略研究 FIRST LOOK


074 噬神者


094 机战


112 但丁的地狱


130 四狂神战记


144 风来的西林4

PG NEWS REPORT CENTER
掌机新闻报道中心

PSP智能手机将在2010年推出？！

根据华尔街日报的情报，Sony决定振兴公司事业，多管齐下力战苹果公司。其实从之前PSP go主机和Media Go平台来看，Sony就已经把对抗目标指向苹果。

据消息人士透露，Sony将在今年内公布一款集成了PSP、上网笔记本、阅读器等功能的智能手机。其主要的竞争对手正是苹果的iPad。据称这款手机由游戏部门SCE和手机部门索尼爱立信共同研发，配合3月即将在北美推出的在线媒体平台“Sony Online Service”使用，通过下载的方式购买影片、游戏、音乐等数字内容，方式和iTunes极为相似。

日本著名媒体《日经新闻》之前也报道了Sony将推出PSP和手机结合的新产品，并表示Sony已于2009年7月正式开始研发。而在最近一期的《全球移动大会日报》中，索尼爱立信的主席Bert Nordberg一番话同样透露了PSP手机的存在，他说：“目前索尼爱立信已经错过了触摸屏和高端画面手机的趋势，所以今后索爱将和Sony协力开发优秀的产品。虽然目前索爱的手机和PSP还没有关系，但大家不妨期待一下。”



Bert Nordberg：我有PSP手机就不给你玩~

日经新闻爆料NDS2的消息

NDS后续机种的消息一直被人们猜测，临近2010年E3游戏大展，这种号称真相的业内消息越来越多。而日经新闻近期也发表了NDS后续主机的消息。由于之前最早透露DSi和DSLL等任天堂掌机消息的正是日经新闻，并且消息完全准确，所以这次日经新闻的报道也应该较为可信。

近期日经新闻报道称，NDS后续主机将在联机功能上大幅强化，除了支持WiFi无线通信之外，还有类似手机的通信功能。日经同时指出，下代NDS的联机部分可能由美国半导体公司Qualcomm制造。



另外近期还有不少游戏公司表示拿到了NDS后续主机的首款软件开发包。据不愿透露名称的游戏开发商称，NDS2具备动态传感器机能，并且“倾斜功能比iPhone好太多了”。据说《口袋妖怪》开发公司Pokemon Company也表示未来的口袋妖怪游戏将支持动作感应功能。

不过任天堂并没有像人们期待的那样，在近期的GDC2010上宣布NDS2的消息，所以咱们只能继续等6月的E3游戏展了。

关于NDS下代主机的传闻

· 依然两个屏幕；
· 屏幕变大，分辨率更高；
· 两个屏幕的距离非常小；
· 开发人员将使用两个屏幕中的一个大屏幕进行操作（与某些DS游戏一样）；
· 系统设置将有一个加速的装置；
· 游戏画面质量在GC和Wii之间；
· 支持该主机的游戏最初在2010年底完成；
· 将在今年E3展公开，并有可能在年内发售。

口袋妖怪正统新作即将公布

2月初在日本举办的Pokemon周日展（Pokemon Sunday Show）公布了《口袋妖怪》新作的一些消息，随后日本一个名为CoroCoro的杂志放出了大量角色设定图和游戏画面，并表示将在下一期杂志公开具体信息。

目前已知新作的主角妖怪名为“佐罗亚”和“佐罗亚克”，它们是两种黑暗类型的妖怪。“佐罗亚”的原型是一只邪恶狐狸。按照目前信息来看，新口袋妖怪还会由小变大、由弱变强这般进化，之前传闻说这代的口袋妖怪会有巨大变化，目前来看基本系统似乎并没有改变。另外根据CoroCro杂志透露，佐罗亚克也将在今年7月10日上映的口袋妖怪第13部剧场版中现身。



神游新游戏《照照瓦力欧制造》已上架

神游DSi发售已经几个月了，新游戏也随着大家的期待出现，这款游戏就是神游创软的小游戏《照照瓦力欧制造》。熟悉NDSI的对这款游戏也许并不陌生，这款游戏作为DSi首发的DSiWare提供下载，日版名为“うつすメイドインワリオ”，美版名为“WarioWare Snapped！”。而作为官方中文版游戏，《照照瓦力欧制造》更值得国内玩家支持。本作已于3月11日提供下载，售价为500个DSi点数，支持1或2人游戏。

具体说明可登陆官网查询：http://www.ique.com/DSi/DSiWare/warioware/index.html





Sony注册专利“游戏越玩越缩水系统”

最近人们在专利网上发现Sony打算注册一项专利，内容是“降低”游戏的质量。这个专利是这样的：玩家下载一个游戏试玩版（DEMO），随着试玩次数的增多，时间的累积，DEMO游戏的内容会逐渐变差。就像专利图所示，前2个小时进行游戏时，你手中还是长剑，当你试玩到6个小时，这把剑就变成了匕首。当然威力也随之变小了，之前随便秒杀的史莱姆变成了强力BOSS。再比如，游戏中的美女会随着试玩时间的增加越来越丑。

Sony的这项专利用意很明显，目的是刺激玩家购买正式版或者付费回到游戏的初始状态。此专利曝光后业内人士普遍看好，甚至硬件厂商也表示支持，因为使用这个技术有极大的可能会使游戏DEMO的容量剧增，从而刺激游戏机硬盘或存储卡的需求量。

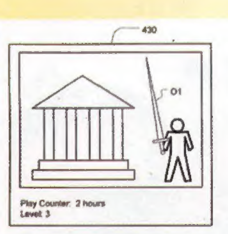




FIG. 4

News CING申请破产，负债2亿5600万日元

上期PG提到今年1月24日发售的NDS AVG大作《最后的窗：深夜约定》，还占用不少篇幅制作了另一款NDS AVG佳作《AGAIN FBI超心理搜查官》的攻略。这两个游戏有一个共同之处，就是它们都是由日本的CING公司开发的。可惜的是，本期杂志制作期间，这家公司于3月1日宣布破产，负债2亿5600万日元。

CING成立于1999年4月，地点在日本福冈市，注册资本为1000万日元。公司运营期间，CING致力于开发NDS游戏，共开发了《异色代码：双重记忆》《黄昏旅店 215房间》（又名：愿望之屋 天使的记忆）《最后的窗 深夜约定》《AGAIN FBI超心理搜查官》这些备受玩家喜闻乐见的AVG佳作，还在Wii上开发了《异色代码：R 记忆之扉》《国王物语》两款同样口碑不错的游戏。此次破产，不知游戏版权和开发人员能否顺利灵魂附体，让玩家继续玩到高品质的续作。

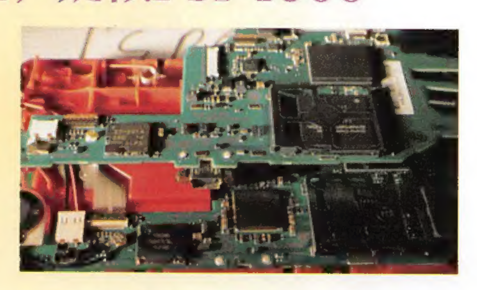
另外得知消息后，《AGAIN FBI超心理搜查官》攻略的作者口袋表示，本篇攻略的下半部分不在本期刊登，以此表示默哀。



News 缩小版主板被发现，疑似PSP4000

最近发现了一个新型PSP主板，造型上发生变化，去掉了若干元件，一些芯片甚至直接消失，而且UMD光驱的构造也有所改良，似乎能做成更轻薄的PSP主机。

有人怀疑这就是所谓的PSP4000，不过有消息人士称，这个主板只是PSP3000的最新型号，搭载的系统版本初始为6.20。可以肯定的是，使用这种大幅度改进的主板，相信能够更加巩固PSP防破解机能。



News Capcom员工也想玩到PSP版《街头霸王4》

iPhone版街霸4刚刚推出，按照iPhone的机能来说，移植的还算不错，主要是触摸操作并没有想象的那么糟糕。看到iPhone版，掌机玩家更希望在PSP上玩到这个当前最流行的格斗游戏。因为PSP的3D机能不比iPhone差，而且从PSP的《铁拳6》《苍翼默示录》等作品可见，按键操作更适合格斗游戏。



2月12日，街霸开发组的项目经理塩沢夏希在她的Capcom博客中写到，她非常希望在PSP上推出街霸4，“有PSP版多好啊！”，她还说公司的同事都希望推出街霸4的PSP版。当然这可能只是她的礼貌说法，但对于玩家来说，听到这些话自然多了一份期待，希望哪天Capcom正式宣布PSP版街霸4。



《怪物猎人P3》正式公布！年底发售

3月16日Capcom召开“怪物猎人新作”发布会，宣布推出PSP版《怪物猎人P3》，年底发售，具体发售日期未定。

按照惯例，新作的具体细节需要等待Capcom逐步公布，目前得到的消息可以看本期封二的发布会报道。而日本著名游戏杂志Fami通也对MHP3进行了报道，公布的细节如下。

以下信息仅供参考，未经Capcom证实。

■武器包括大剑、太刀、锤、片手剑、双剑、铳枪、笛、长枪、弓、剑斧、轻弩、重弩。
■支持PSP基础模式联机。
■不是Wii上的MH tri移植作。
■处点是ユクモ村。
■村长是个漂亮的熟女。
■集会所的受付娘非常可爱。
■露天温泉浴场是男女混浴。
■充满日式和风。
■新场景是溪流。
■新的怪物有雷狼龙ジンオウガ、アオアシラ和ガーヴァ三种。
■没有水中战斗。
■这一作里第一次出现的东西很多。
■Wii版MH tri的怪物也有登场。
■武器变化幅度很大。
■任务数量比P2G少，比P2多。
■防具有技能点。
■战斗猫能带两只。
■战斗猫的防具可以自定义。
■战斗猫的武器分为打击和切断两种。
■拥有让联机游戏更加白热化的新交流要素，不过现在还是秘密。
■名字可以使用汉字和假名。
■不能从P2G里继承存档。
■有P2G存档的话可以获得一些道具奖励。
■农场更加广阔了。
■对P2G的饭丝来说相当于一种积极意义上的背叛。
■遵守MHP系列一些特定的规范。
■并不是在P2G上加强，而是重做了大部分内容。
■怪物的动作有了明显增强。
■游戏画面比P2G要漂亮。
■有着P2G和MH tri都没有的全新手感。



老事重提，NDS震动触笔

这是2005年任天堂已经备案的专利，近期关于下代NDS的传闻越来越多，结果这个震动触笔又被大家挖坟。

震动控笔通过震动回馈功能的系统工作。玩家点击触摸屏，比如对某一个敌人发动攻击指令，主机将信息反馈到触笔上，并以震动的形式表现出来。专利附录中还说明，触控笔的震动幅度和频率可以根据游戏的过程，或操作结果发生变化。比如，当玩家的攻击准确无误或操作成功时振动幅度会增大，反之就会减弱。

目前谁也不知道任天堂会在下代NDS上实现什么新创意，但结合任天堂已经进行的尝试不难发现，更多的人机互动是任天堂最希望的玩法。



价格决定一切——游戏定价学

文/杰特

游戏作为一件你得用钱买的商品，价钱绝对是一个很重要的因素，想想你会愿意付出五百元来买什么游戏，你就知道一个游戏什么华丽画面高清享受都是假的，价钱才是一切！

决定价值的是“你”！

很多人都有一个想法，甚至游戏厂商在内，就是认为游戏的定价必需反映成本，也就是游戏的开发费越高，游戏就卖得越贵，厂商可以将同一个游戏推出不同平台的版本来分摊成本，以使游戏卖得更便宜，如果不这样做的话，游戏的定价就一定会高，就是说游戏的价格由游戏厂商来决定。

听起来好像很正确，游戏厂商投入那么多人力和物力到一个游戏之中，目的就是为了赚钱，如果定的价钱连本金都收不回来，那岂不是赔大了吗？即使不能大赚，但小赚来个薄利多销也是应该吧？这种想法很合符常识，虽说主机可以赔着卖，但那是因为主机厂商可以从游戏的权利金中赚回成本，但游戏厂商又能从哪里赚回游戏成本呢？除了开发的人件费之外，还得付一大笔钱给主机厂商当权利金，而且还有包装物流等等附加费用，结果加起来就是一大笔，想减也没有空间，这样下来游戏自然便宜不起来，由四五千日元的游戏升到现在过万也是平常的售价。

但，你会不会用上一万日元又或者六七百港元来买一个游戏？

对，事情就是这样，一个游戏的定价决定权不在于游戏厂商，而是消费者，也就是他们认为值多少钱就值多少钱，厂商订出一个他们“认为”合理的价钱，但不等于这是玩家认为“合理”的价钱。先假定没有邪道等要素，每一个玩家对一个游戏都有一个愿意付出的价钱底线，一旦过了这个底线就算游戏再怎样有趣也没有用。不过另一方面谁都知道便宜好，但让厂商赔本卖也不是个办法，所以这时最简单的经济学原理就登场了。

“价格最高和最低都是没有利润的，定价需要取得价格和销售数量的交叉点，也就是定出一个总收入最高的价位。”

也就是说，重点在于如何赚取最大总利润。假如因为成本而提高游戏的价格，反而让买家却步的话，那是得不偿失的行为。反之为了提高销售数字而便宜卖出，收入也会减少，同样也是不妥当的。如何取得一定合理的价位，这就是每一家公司营业部门专家的课题了。但可以肯定的是，决定游戏的售价绝对不是以开发成本，而是以“赚取最大的利润”为重点，只想卖得贵些来赚更多的钱，结果往往是更少人买，反而造成了损失。

每一部主机都有一个价钱。当然，玩家决定一个游戏该值多少钱，除了游戏的质素和名气，平均价位也是一个很重要的因素。当主机一般的游戏是卖某个价钱时，超过这个价位，玩家的购买欲望就会减低。

现在平均最贵游戏的主机是那部？不用问也知道是PS3，这部主机的游戏平均都要卖上七八千日元，即使卖上一万日元你也不会觉得奇怪。叉盒大约也是这个数字，一般都是七千至八千，大作才有点机会卖过八千。九千以上就差不多只有限定版来提升游戏的外围价值以刺激购买欲了。至于Wii则比较便宜，一般都是六千日元左右，即使是大作也不会超过七千二百，甚至五千八百也很常见，见到八千日元的话差不多就是限定版了。

至于PSP和NDS其实差不多，都是五千日元左右，5040这种价位出现在《梦幻之星P2》这类大作也很常见，像《机动战士钢弹GvG NEXT PLUS》卖上六千日元已经算是相当贵的价钱了。如果是一些应用软件的话，比如学习软件，2800便不稀奇。

由于每部游戏机的游戏都有一个平均的游戏售价，所以厂商在考虑定价时必需要考虑该主机的用户群愿意付出的上限，像《超级机器人大战Neo》卖八千日元，和同期的《魔女猎天使》一样。其实玩过机战Neo就知道，这游戏由于太多地方重新开发，所以需要卖更贵来回本，但八千三百日元对于Wii的用户而言是太贵了，既不是限定版又不是记念版，而且不

•本文为作者个人观点，不代表本刊立场。

是全新系列的机战，但却订出一个超出平均定价一千日元以上的价码，结果自然是卖得不好了。反之同日推出的《魔女猎天使》虽然也卖八千，但由于同主机平均游戏都是这个价位，所以玩家不会觉得有问题，这对销量的影响自然不大。

也就是说，很多人以为“因为那是大作嘛！自然要卖得贵”这个论调不能算错误，但肯定不是全对。想想《战国无双3》才卖七千二百日元，但机战Neo却是八千三百，贵了足足一千一百日元，而《生化危机 暗黑编年史》也只卖七千三百，那你就明白机战Neo为什么没人买了。比玩家数量，机战会比这两个游戏少吗？开发成本会比他们低吗？连他们都不敢开那种价位，那机战Neo的死因就很简单了。

压低成本不就好了？好了，既然游戏不能卖得太贵，那要怎样赚钱呢？这个问题问香港的老板一定会很简单地回答你“精简人手不就好了？”，原本十个人做的工作减两个人，每人的工作量多一点，这就可以省下两个人的薪水，那自然等于赚了两个人的薪水，这个算法简单易明。

问题是现今的游戏界，尤其是像叉盒和PS3这种级数的游戏，玩家对画面的要求挑的不得了，专业人士的要求就更多了。你不要的员工，其他公司争着抢，目的是务求作出最佳的画质，甚至到了明明用不着的人也不放手，免得高手跑到其他公司。这个代价就是人件费不断升高，一个游戏少算十多人，多则过百，再加上外包的工作，一个游戏通关时的制作名单比荷里活电影还要长。其实荷里活电影那一大堆名字很多可能只是临记或者低技术工种，薪水十分低，但制作游戏需要每个人都是专门人材，如果薪水和电影路人小工一样还做什么游戏？不如去卖咖啡汉堡包好了。而且能够开发卖上百万的大作的程序设计师个个都是性格天王，看看微软如何让自己的设计员有个尽善尽美的环境去替他们拼命就知道了。免费的饮料点心、花园泳池、搞不好还有篮球场桑拿浴甚至健身室，这些让程序员“全力以赴做出最好的游戏”的设施难道是上帝送的？在优美的环境下，再加上足以让人拼命的工资，这些所花的钱当然全算在玩家头上，那游戏可以卖得便宜么？

在这种情况下游戏，尤其是在PS3和叉盒上推出的游戏就有一个很沉重的压力，价钱固不能减，游戏的销量更要有一定数字才能回本，假如只能卖个十万八万，保证有一票高层得去跳楼，甚至二三十万也得挨管理层一顿臭骂。如果在美国你搞一个大作卖不到五十万，保证游戏的开发者脸色蓝得演篮精灵不用化妆，所以之前《死亡空间》(Dead Space)推出Wii版外传，结果是由二十二万急跌到三万，吓得制作者立即回到叉盒推出第二部。先不管不好卖的原因，想想如果开发费不是那么贵，即使不好卖也不会那么惨烈吧？

不过三万也真的太夸张了些，某些意义上看也不是一般人可以做到的事……

由于大公司大制作有着回本的压力，而且他们不能改在小平台以低价格开发游戏，因为他们把人都请了，放着员工不用也只是浪费金钱，所以自然得用尽他们的能力来开发游戏，总不会请一大堆专家开发一堆只卖二百元的游戏吧？要开发出能卖高价的游戏就得去贵的平台，在贵的平台出游戏又要有相应的质量，而相应的质量就得付出相应的成本……在这种恶性循环之下，游戏不贵才有鬼。

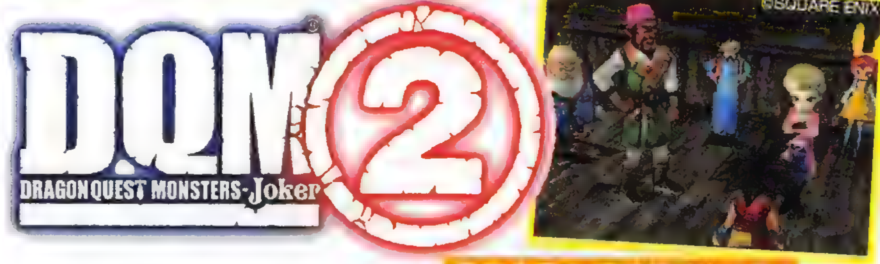
因此像Wii，PSP等不能卖贵的平台就不会有大公司专为它们开发大作了（DQ是例外，有机会再谈），而更便宜的手机，如iPhone或者Wiiware就更不用谈了。想想一个游戏只能卖9.9美元，如果像大作那样以千万美元开发，要卖几个才能回本？但一个没有实物的下载游戏卖到四十美元，又没有几个玩家会那么傻去买，结果就是大公司不会花钱去投资这个小市场，而专注可以卖上七八十美元的大作主机市场上，更别提还有联机服务可以再赚一笔。

但小平台反而让一些小公司有了生存的空间，以前小公司在大平台上由于人力和物力的原因，根本无法和巨头对抗。即使他们真的有很好的点子，一般不是被大公司吞下就是被对手干掉，最后小游戏公司被逐渐封杀，只有几个巨头在乱斗。但在iPhone以至DS等小市场，因为不能卖得太贵，大公司比较看不起这种小钱，所以反而让一些不甘于受到控制的小公司有了生存的空间，让他们以小本经营来开创新市场，也为大作主导的游戏界加入了一些新血，而不致死气沉沉。

所以，Sony和MS搞错了，游戏下载服务不是为他们这些巨头可以连中间那一份也省掉而大赚其钱而存在的，而是让小型游戏公司有一个生存空间而存在。想去抢这个市场？可以，将GT5 DL版压到二千日元再说吧！不然谁要只为便宜一千日元而放弃实物版的游戏？

*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。





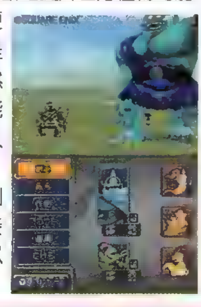
在广阔的新世界中冒险，以捕捉和培养《勇者斗恶龙》系列中登场的怪物为重点的《勇者斗恶龙 怪兽篇》在NDS上的Joker系列马上就要推出第2代了。主角使用特殊的“スカウトアタック”来让怪物成为同伴，而这些怪物同伴们也都有着自己独特的技能。





捕捉怪物用“スカウトアタック”

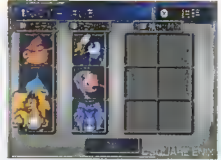
主人公才会使用的特殊技能“スカウトアタック”是将游戏中作为敌人登场的怪物收为自己同伴的关键技能。技能发动后，己方的怪物会被蓝色光环包围。此时让它们集中攻击一只你想要捕捉的怪物，就能够提高捕捉的成功率。这个成功率会以百分比的形式显示在屏幕右边。己方怪物的力量越高，捕捉的效率也越高。不断地提升己方怪物的能力，就能够有效率的捕捉更强大的怪物。当然，就算是只有1%的成功率，也依然有可能捕捉成功。如果你能实现这一点，那真要说是人品超好了。



捕捉到的怪物可以立刻加入你的队伍，也可以直接被传送到寄存处，最多可以捕捉100只怪物。

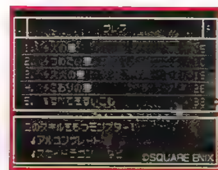
NDS





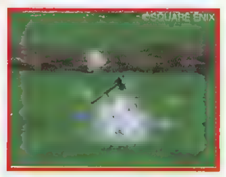
分配“技能点数”习得特技和咒文

你的怪物升级后除了攻击力之类的属性值会上升之外，还能获得“技能点数”。将这个点数分配到怪物的某种技能上，就会学会与这个技能相关的特技或咒文。比如怪物史莱姆拥有“史莱姆力量”和“守备力上升”两种技能，如果将技能点数分配到“史莱姆力量”上，就有可能获得メラ或デイン系的攻击咒文，以及ホイミ这类回复系咒文。











数码宝贝故事 失落的进化
NDS

《数码宝贝》系列是一款由万代南梦宫制作的，重点放在怪物的收集和育成的RPG作品，类似于《口袋妖怪》。最新作的主题是“失落的进化”，虽然游戏是以数码宝贝的进化为主要乐趣，但是本作一开始却无法让它们进化。主角们要做的就是修复秘密的“数码盘”，补完“进化树”，找回失落的进化过程。这种新的进化系统的引入，可以让玩家来改变数码宝贝们进化的顺序。



要想取回“失落的进化”，就必须补完进化树。所谓进化树是一种数码宝贝的管理机制，这个进化树被破坏之后，数码宝贝们也就没有办法进化了。要补完进化树，需要对数码盘进行复原。打倒敌人可以获得一种叫做“BUG盘”的神秘石。在BUG盘上就有可能找到数码盘上的进化树缺失的环节。有了这些就可以对数码盘实施复原操作了，这一操作需要使用到NDS的触摸屏。





闪电十一人3 世界的挑战
NDS

以收集和育成为重点的足球RPG《闪电十一人》系列前两作累计销量已经达到150万本以上的好成绩，现在最新的第3代又已经在制作中了，预计在今年夏天发售。

新作继承了“收集和育成的足球RPG”这个基本的理念和系统，讲述日本代表队“闪电日本”与世界各国强队的比赛故事，地点在海上的浮岛“足球岛”。日本代表队领队由谜一样的人物“久远道也”担当。前作中作为敌人出现的人物，这一次也集结在以円堂守为队长的最强代表队“闪电日本”中。



可以与2代进行联机的超级联机模式

比较特殊的是3代将可以与2代进行联机通信，让你在2代中已经成为同伴的特定角色在3代继续登场。这一系统被称为“2-3超级链接”，有了这个系统，游戏还将实现各种各样的联动方式。





距离前作《重装机兵2》17年之后，系列制作公司角川Games终于在NDS上公布了这个名作系列的第3部。冒险的舞台被设定在近未来，那时人类文明已经毁灭殆尽。在被ミンチ博士救活之后，男主角发现自己失去了记忆。为了找回失去的记忆他开始了冒险。

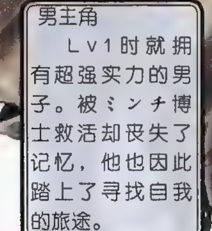


《重装机兵》系列原班开发人员再次合作，誓要打造经典游戏的续作

本作重新集结了当年红白机时期原作的开发人员："游戏设计"宫冈宽，"美术"山本贵嗣，"音乐"门仓聪。同时也采用了新的"人物设计师"广冈政树。







男主角

Lv1时就拥有超强实力的男子。被ミンチ博士救活却丧失了记忆，他也因此踏上了寻找自我的旅途。

Dr.ミンチ

开场就出现的博士，类似很多故事中的后盾，自称"电击苏生学的权威"，就是他把男主角救活的。

イゴール

ミンチ博士的助手，强壮的体格，从他科学怪人的造型来看，此人很可能是博士制作的人造人。

系列初登场！狂野拉风的摩托战车

人物乘坐各式各样的战车进行战斗是《重装机兵》系列的最大卖点。本作中加入了以前没有出现过的“摩托”战车。由于摩托驾驶的特殊性，乘坐的时候也可以使用手枪等类似的武器。这样，战斗的自由度又上升了一个台阶。



主力的坦克战车当然也有登场

游戏中最大的主力武器还是各种坦克，也就是本作名称所指。系列中最著名的坦克“红狼”在本作中也会再次登场。除此之外还有不少其他种类的坦克战车。游戏中不仅仅有这些已经设定好的战车，你也可以利用各种武器部件的装配，打造属于自己的独特战车。



通缉的BOSS怪

历代的怪物形象设计山本贯嗣先生此次依然负责设计各种怪物。大家依然能够看到各种以机械和生物为原型的风格独特的敌人，特别是BOSS怪的设计很有魄力。

机械师（同伴）

能够维修损害的战车和武器，与猎人配合起来天衣无缝。对各种机械和机器系的强敌也可以秒杀。

战士（同伴）

无论大小，只要是单兵用的武器他们都能运用自如，是白刃战的精英。相对的他们不善于驾驶战车。

猎人（同伴）

善于乘坐战车作战的赏金猎人。他们是战车战斗中最强力的职业，另外也有带着猎犬战斗的猎人。



《世界树迷宫3》的职业将会是全新的10种，上期杂志我们已经介绍过5种职业，这一期在游戏发售前，介绍剩下的5种职业，另外还有攻击防御等系统说明、航海新要素，以及特典CD的情况。



10大职业完全公开，合理搭配组成最强队伍



名称	适合位置	类型
公主（王子）	中卫	支援强化型
勇士	前卫	攻击强化型
重装步兵	中卫	防御强化型
海盗	前卫	特殊追击型
忍者	中卫	特殊攻击型
僧侣	中卫	回复强化型
占星师	后卫	属性攻击型
兽王	后卫	特殊召唤型
巨弩	后卫	攻击强化型
农民	后卫	探索强化型

游戏开始就能设计自选角色的职业。当初2代在1代的基础上新增了3个角色，而如今的3代完全是1、2代中不曾出现过的10种全新职业。每种职业都有男性和女性之分，其外形各有两种，再加上2种不同的配色，就有8种形象可以选择了。

本作最大可以组成5人的队伍，队伍存在前后排位置的区分，前后各3个位置。按照上表中推荐的位置配置相应的职业最好，勇士和海盗一般就摆在前排了，而适合“中卫”的职业摆在前后排都可以，可以根据实际情况来安排。



如果想要组一支能够应对大部分情况的队伍，重装步兵、勇士、僧侣、公主（王子）加占星师这种组合是最好的。队伍的组成可以说直接影响到游戏的难度，需要慎重的选择，游戏的最大乐趣也在于此。

其实在职业选择时还有两个空白的选项，很有可能是新追加的职业，或者是需要攻略到一定流程的时候才会开启的高级职业。另外本作还将支持兼职，就是除了本身的职业之外再学习一个其他职业的技能。

攻击、防御、回复，能强力发挥这些效果的极限技能

本作的技能分为基本指令技能、职业固有技能和能发挥特殊能力的极限技能三种。装备了极限技能的角色会有一个极限槽，蓄满之后就能发动威力巨大的极限技。极限技需要通过特殊的书本来学习，在你的公会建立一开始，就能获得“十字斩的口传书”、“觉悟的建议书”以及“战术书·功之卷”三本技能书，分别对应一下三个极限技。

名称	人数	类型	说明
クロススラッシュ	2人	斩攻击技能	对敌1体实施强力斩击。
决死的觉悟	1人	防御辅助技能	即使是承受了必死的攻击，也会留下1点HP。
突击阵型	2人	攻击辅助技能	5回合内我方全员攻击力上升。

可以看到极限技是有发动人数这个属性的，不同的技能需要不同的人来一起发动。而且极限技的发动不会影响角色本身的行动，比如两个人使用了クロススラッシュ，然后再选择普通攻击，结果就是クロススラッシュ之后再加上两次攻击。

新要素“航海”公开

航海也是本作的新要素。在海上冒险可以完成海图，还可以捕鱼。玩家的队伍需要从海都アーモロード出港，这里还能接受海上任务、交易、登录交易图鉴等等操作。航海需要先准备好食物和金钱，船的装备不同的话也会有不同的附加效果。

项目	名称	效果	费用
食物	ビスケット	6回合	10
船装备	魚型の小さな旗	鱼出现率上升	0
出港			10

食物的多少限制了你航行的距离，想要走的更远就需要更多的食物储备。不过你在地图上掉转船头和捕鱼的动作并不会消耗食物。回合限制到了就要回到港口，只需要选择“回港”的选项就可以了，不用担心返航时的食物量。

先期特典公布，限定版CD和插画设定

先期购买定于4月1日发售的3D迷宫RPG《世界树迷宫3　星海的来访者》将获得游戏的原声带作为首发特典。

OST收录了做曲家古代　三先生为游戏制作的乐曲，同时还将收录未被游戏采用的相关乐曲。CD的封面和盘面都将由游戏的人设日向悠二先生亲自设计。同时，此特典还将收录日向悠二绘制的漫画以及负责游戏怪物设计的长泽先生绘制的插画。



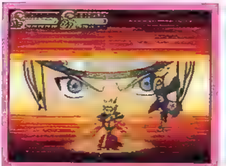
游戏原声CD收录曲

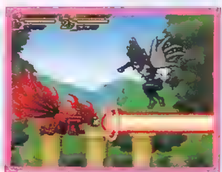
1. ダンジョン試作曲（钢琴版）
2. ダンジョン一階層（钢琴版）
3. バトル曲アウトテイク 初陣前夜
4. バトル曲アウトテイク 血塗られし剣
5. バトル曲アウトテイク 見果てぬ敵影
6. バトル曲アウトテイク 幻の決戦

NARUTO -ナルト- 疾風伝 忍術全開！チャクラッシュ!!

NDS

《火影忍者疾风传》此次将以4人大乱斗的形式在NDS上登场。游戏将以谁都能轻松上手的简单操作，让你体验到忍术攻击的华丽。你将可以使用把“查克拉”全开放实施的猛烈攻击——“查克拉爆发”，将对战的爽快度升至最高。





简单的操作实施华丽多变的攻击

本作普通攻防分为攻击、“防御崩坏”攻击和防御三种。这三者之间的关系就像猜拳一样简单，而“查克拉爆发”发动之后，你可以自由的使用各种招式组合来攻击对手。同时敌人的攻击都不会对你造成硬直。

在对手攻击自己的一瞬间实施“忍反击”就能反守为攻，这也是本作系统的特色之一。此时再使用连招进行回击，就有可能一发逆转战局。

另外，奥义也是扭转战局的有力武器，每个角色除了普通的奥义之外，消费查克拉还能使出加强版的“全开奥义”。发动全开奥义后，不但攻击威力加强，连招式名称及效果都会发生变化！





最后的战士

PSP ●ARPG ●2010年发售预定 ●CAPCOM ●1人

贯穿全作的关键要素：战士等级！

本作是imageepoch和CAPCOM联手打造的一款RPG。游戏剧本由野岛一成负责（代表作《王国之心》和《最终幻想7》），新纳一哉担当监督（代表作《世界树迷宫》和《七龙战记》）。

游戏有着非常独特的世界观。世界中所有的战士都属于一个以武力来维持世界秩序的“战侯机构巴扎鲁塔”。机构中的战士们都在不断地争取提升自己的等级排名，目标是世界第一。

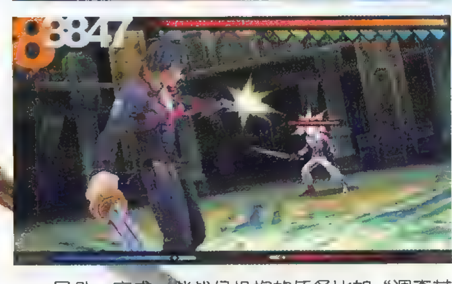
边境的狮子 ジグ
CV：神谷浩史
流浪的民族冈塔雷拉出身，但他非常讨厌那种没有目的的传统仪式，于是他舍弃了冈塔雷拉族人的身份，加入了战侯机构巴扎鲁塔。

亡国的骑士皇 レン
CV：井上麻里奈
与ジグ同期进入战侯机构巴扎鲁塔的少女。她是没落的萨鲁巴托雷王族的末裔，为了让家族复兴一直在战斗。

作为本作中最重要的关键要素，“战士等级”的提升方法有很多。向比自己高等级的战士挑战能引发“等级战斗”，获胜的话就可以直接升到对手的等级。

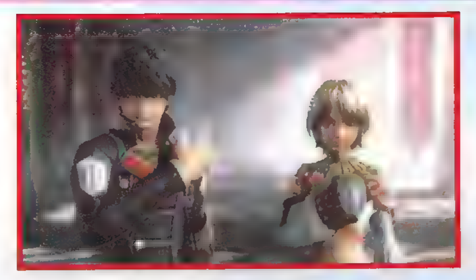
等级战是以即时战斗形式展开，也就变成了一个动作游戏。从官方公布的截图来看，主角可以使用剑近距离攻击也可以使用枪来远距离射击。





另外，完成一些战侯机构的任务比如“调查某某场所”、“获得某某道具”等等，也能够提升战士等级。接受这种任务被称为“修炼”。在修炼的过程中，你有可能与其他战士组队合作，而敌人也会出现一些野生的怪物。

因为修炼是可以提升等级并获得金钱奖励的，其他的等级战士并不会把好处都让给你，他们会想办法抢先完成修炼的目标。不过有时他们也会提议一起完成任务，然后分享报酬。当然，主角对这种事情没有兴趣。



冈塔雷拉是游戏中的一个到处流浪的少数民族，他们有着悠久的历史，坚守着从前人继承下来的习惯和传统，很少与外界联系。年轻的ジグ不愿意被传统束缚，决定去外面的世界寻找自己的价值。

在ジグ去首都冈多阿的途中，一个神秘男子マキス突然出现。他很清楚ジグ去首都的目的，并给提供帮助，但没人知道他为什么这么做。

在成功到达首都之后，ジグ成功夺取了“最弱等级战士”ポッド的等级，并与没落王族的末裔少女レン一同宣誓加入了战侯机构巴扎鲁塔。

在各个区域冒险提升等级的ジグ，再一次任务中，他遇到了儿时的朋友ファズ。ファズ此时似乎是排名第2的战士ユーリ的手下，而且已经是排名2万多名的等级战士，比ジグ的等级高出很多。ジグ放弃传统的做法在他看来是不能容忍的，两人的战斗不可避免。

排名第8位的タイロン看上了ジグ的能力，把他强行拉入了自己的控制的“泰隆集团”。在这里通过不断的修炼，ジグ的等级也一直在提高。直到有一天，タイロン给了ジグ一项新的修炼任务——抹杀整个冈塔雷拉民族。ジグ究竟要如何抉择……



钢之侠客　タイロン
CV：安元洋
恶名昭彰的“泰隆集团”团长，是排名第8的强力人物，统治着特别自治区“泰隆租借”。在看过ジグ的实力之后，准备把他强拉入集团内。

狂之剑兽　ファズ
CV：中村悠一
ジグ幼时的同伴。他并不认同抛弃了冈塔雷拉传统的ジグ，不想再见到他。但命运是残酷的，他还是要在战侯机构里与ジグ相遇，作为对手和敌人！

等级管理人　マキス
CV：羽多野
突然出现在ジグ面前的男人，自称是等级管理人，但他的真实身份和目的都是个迷。之后也有给ジグ一些有用的建议，但自己好像并不是等级战士。

七骑士还缺一位，很多人都瞄着这个宝座

所谓七骑士就是战士等级第一到第七的战士，他们拥有对战侯机构巴扎鲁塔所有事项的决定权。他们也通过“七骑士之间”的御前会议，商谈整个世界的各种事件。但是现在七骑士只有6个人，第七位还是空缺。包括主角在内的很多人都瞄准这个宝座，谁能赢得最后的胜利呢？



天上天下彷徨之剑 ハース
CV：関智一

战士等级排名第一，手持两把巨剑的世界最强战士。唯一的目标就是变得更强，对其他一概没有兴趣，只有在跟强手战斗的时候才能感觉到乐趣。但他现在已经是独孤求败了，无人与他匹敌就是他现在最大的烦恼。

左手冰枷、右手神剑 ユーリ
CV：斎賀みつき

战士等级排名第二，文武双全的天才人物。他拥有一个完全归其智慧的直属部队，这也奠定了他在战侯机构巴扎鲁塔的地位。

光弓之天秤 ロザ
CV：遠藤綾

战士等级排名第三，拥有压倒性实力的最强少女。不管距离多远，她也能一矢中的。她将维护世界的秩序和规律作为自己的使命。



将一切掌握在手的武器商人ゼブリラ
CV：銀河万丈

武器商人起家，拥有了巨大的财富，并且这个财力他获得了战士等级排名第四的位置，和七骑士平起平坐。他花费巨资做了一辆世界最大的要塞战车。

美和咒的探究者ノーマ
CV：三石琴乃

战士等级排名第五的妖艳咒术师，她是世界上为数不多的几个会使用咒术的战士之一。她读完了世界上最大的书库，知识量巨大。

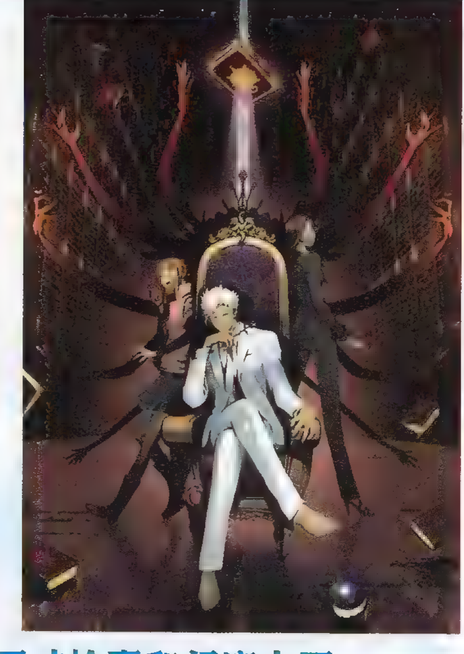
山崩之逸刀 センゴク
CV：小山力也

东部边境来的异国之战士。凭借着山崩地裂的刀术，瞬间爬上了战士等级排名第六的位置。他一直在磨练自己，追求武士道的荣耀。



本作是悬疑类的冒险游戏，收录了日本7位人气悬疑小说作家的全新原创作品。这7位作家分别是綾辻行人、有栖川有栖、我孫子武丸、竹本健治、麻耶雄嵩、大山誠一郎和黒田研二。玩家将扮演天才检事官芳川樹，挑战从阎魔大王ヤマ・ラージャ那得到的冥界书籍《アカシャ》中记载的未解决的各种神秘事件。

游戏将分成两部分，No.1到No.4事件合并成“第一季”，No.5到No.10事件合并成“第二季”。两季游戏的发售时间都预定在2010年内，而第一季的游戏将会附带特别的特典。



天才检事和阎魔大王，奇怪的组合演绎奇怪的故事



←主角和阎魔大王的首次会面，两者很快达成协议。

冥界书籍《アカシャ》本身就非常神秘。→

芳川樹（CV：平岡祐太）

本作的主人公，为人沉着冷静，被誉为百年一遇的天才检事官。因遭神秘人暗杀，受了濒死的重伤，只有意识存在于冥界。为了返回人间，他与阎魔做了约定，要彻底解决人世间那些一直悬而未果的神秘事件。

天野つかさ（CV：本仮屋ユイカ）

トリックロジック
TRICK×LOGIC

记录各种未解决事件的冥界藏书《アカシャ》就像一本悬疑推理小说，在读这本数的过程中能找到很多可疑的关键字。把这些关键字组合起来就能得到一些线索并通过推理来解决谜之事件。阅读《アカシャ》有三个规则需要记住，推理必要的要素都在文章中隐藏着。

三个规则：

1、书中记载的事情全部都是真实的，但是不排除犯人有说谎的行为；

2、动机是强是弱都不重要；

3、犯人和诡计都不能用那些像超能力或宇宙人等超常现象来解释，冥界的居民与人世间的事件没有任何关系。



随着推理的进行，新的疑问会显现出来。如果能够解决这个问题，你就离你所探求的真实更加接近了。当全部的迷都解开的话，就会要求你输入犯人的名字。如果回答正确，这个事件就等于被成功解决了。

7位一流的作家在书中都留下了精密细致的“诡计”，就看你能否用自己的逻辑推理来看穿诡计指明真相了。



ヤマ・ラージャ（CV：デーモン閣下）

完全掌管冥界的阎魔大王，是非常伟大的存在，其言行非常的轻妙和洒脱。它给死者定罪之前，必须让他们把在人世间相关的事情全部解决才行，那些未能解决的事件被记录在冥界藏书《アカシャ》中。它把这本书交给芳川，就是要让他去解决这些问题。

霞
（CV：桑岛法子）

国籍：日本
身高／体重：158cm／48kg
三围：B89／W5[illegible]／H85
生日：2月23日
年龄：17岁
血型：A型
兴趣：占卜
喜欢：[illegible]
喜欢颜色：樱花色

心
（CV：川澄绫子）

国籍：日本
身高／体重：155cm／49kg
三围：B90／W55／H87
生日：12月1日
年龄：17岁
血型：A型
兴趣：[illegible]

雷芳
（CV：冬马由美）

国籍：中国
身高／体重：163cm／50kg
三围：B87／W55／H86
生日：[illegible]月23日
年龄：19岁
血型：B型
兴趣：[illegible]
喜欢的东西：[illegible]
喜欢的颜色：[illegible]

瞳
（CV：堀江由衣）

国籍：德国
身高／体重：160cm／49kg
三围：B90／W58／H85
生日：5月25日
年龄：18岁
血型：O型
兴趣：[illegible]
喜欢的东西：[illegible]
喜欢的颜色：[illegible]

“死或生”最新作登陆PSP，带你步入美女“天堂”



《死或生》系列最初是家用机的格斗类型游戏，经过不断进化，到Xbox时代推出的《死或生：极限沙滩排球》已经变成集沙滩排球和小游戏项目的“美女欣赏类”休闲游戏。《死或生：天堂》是系列的最新作品，本次登陆到PSP平台。除了系列原班角色，本作还增加了新美女角色Rio。游戏玩法和极限沙滩排球相比没有变化。

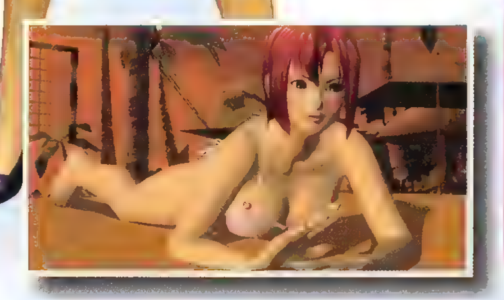


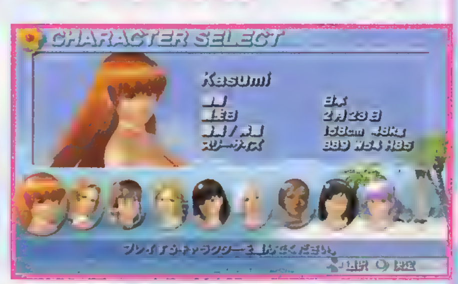
新人RIO登场，10美女相聚“沙场”

除了经典的《死或生》美女角色，“天堂”还增加了一个新人Rio。这个美女来自Temco公司的一款柏青哥游戏Super Black Jack，Rio是游戏中看板娘。

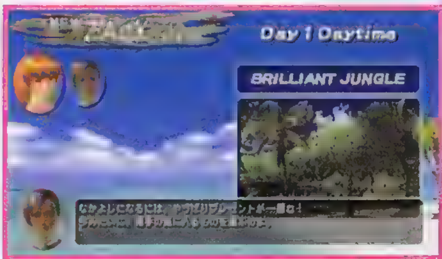
RIO

（CV：井上麻里奈）





本作可选角色多达10个，都玩一遍要费很多的时间，这还不算收集泳装等要素。





《死或生：天堂》延续了沙滩排球系列的玩法，白天在外面活动，到了晚上就会强迫回旅店睡觉。

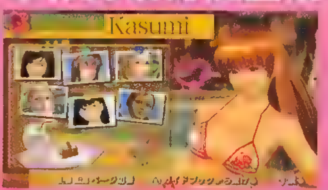
DOA沙排玩的到底是什么？泳衣赠送和秀身段是关键！

买性感泳衣是游戏目标



攒钱后到服装店购买泳装，然后看美女们换穿不同的泳装是本作的主要玩法。

本作的友好度直观可见



选择一个美女，然后和其他角色组队，送对方泳装需要一定的友好度才能收下。

沙排是促进感情的手段



沙滩排球是本作的主要玩法，和不同的美女组队，可以提高对方的好感度。

玩各种场地小游戏休闲



在休息场所进行各种小游戏，度过无聊的一天。这些小游戏主要是看美女。

格斗美女展示婀娜身姿



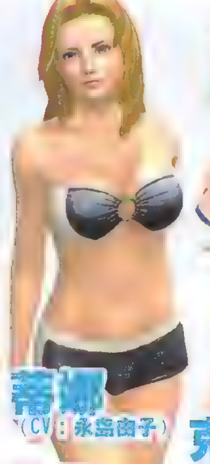
在各场所美女们会找机会展示自己的身段，这也是本作被称为观赏游戏的原因。

赌博需运情，能挣也能赔



晚上回旅店休息，还能去赌场玩几把，当然赢得快输得也快。建议不要沉迷。

DOA系列美女全部上阵，新的沙滩柔情4月上演！

艾莲娜（CV：小山茉美）

国籍：法国
身高/体重：170cm/49kg
三围：B90 W56 H86
生日：1月30日
年龄：21岁
血型：AB型
兴趣：溜狗
喜欢的东西：法式白慕司
喜欢的颜色：珍珠白

莉莎（CV：[illegible]）

国籍：美国
身高/体重：1[illegible]5cm/53kg
三围：B92/W56/H86
生日：7月20日
年龄：21岁
血型：A型
兴趣：冲浪
喜欢：樱桃派
喜欢颜色：蔷薇红

蒂娜（CV：永岛由子）

国籍：美国
身高/体重：175cm/56kg
三围：B95 W60 H89
生日：12月6日
年龄：22岁
血型：O型
兴趣：运动游戏、摇滚
喜欢的东西：海鲜
喜欢的颜色：[illegible]

克丽丝蒂（CV：三石琴乃）

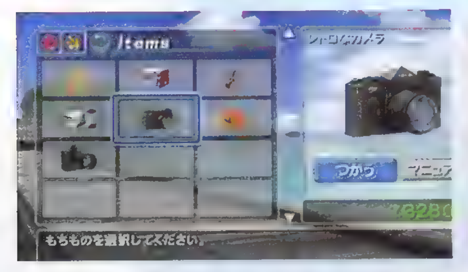
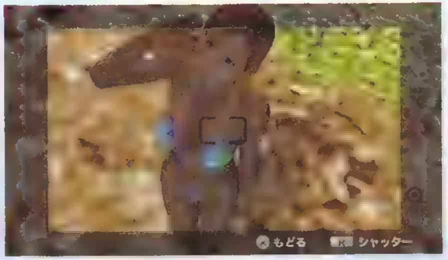
国籍：英国
身高/体重：177cm/57kg
三围：B93 W59 H88
生日：12月18日
年龄：21岁
血型：B型
兴趣：开车兜风
喜欢的东西：番茄汁
喜欢的颜色：黑色




绫音（CV：山崎和佳奈）

国籍：日本
身高/体重：157cm/47kg
三围：B93 W5[illegible] H84
生日：8月5日
年龄：16岁
血型：AB型
兴趣：美学
喜欢的东西：[illegible]
喜欢的颜色：[illegible]

强化游戏内拍照功能，打沙排不如拍美女

本作可以用相机给美女们拍照，然后欣赏这些瞬间抓拍的照片。本作增加了相机的镜头界面，还能够调整焦距和位置，以便拍到最理想的照片。

动画欣赏也不能少，美女搔首弄姿随时看



作为一款以欣赏美女为主的游戏，每个角色在游戏中都有各种撩人镜头，甚至在不同场所的表现都不一样。为了让玩家更好地欣赏这些场景，游戏中加入了欣赏模式，在这里可以按照不同的角色观看CG动画，或者美女们在游戏中的即时画面。

沙滩排球和摄影按键公布，操作没有压力

《死或生 天堂》中主要的操作部分是沙滩排球和摄影，其他小游戏基本都是按一两个键的简单操作。而沙滩排球部分的按键并不复杂，基本上延续了家用机版的操作方式，圈键是让同伴传给自己，叉键直接打过去/攻击。L是命令同伴接球，R键是防守。发球和接球方式和家用机版相同，如右图所示。

预约特典在此！写真集、音乐CD和模型



《死或生 天堂》同时还将推出多款预约特典，其中包括多个版本的原声音乐CD，不同版本的海报和写真集，甚至还有霞的1/6尺寸的模型。





噬神者
（God Eater）



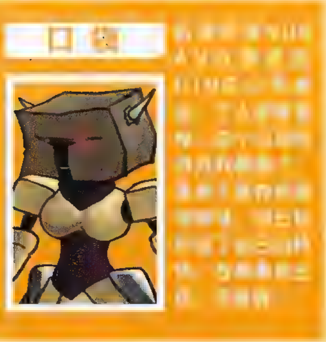
PSP ●NBGI ●2010.2.4
●ACT●1–4人



很高兴能见到与MHP叫板的游戏，其高速战斗的感觉跟MH有着明显的区别，更像是《鬼泣》这类游戏。有意思的是其独特的射击子弹自定义系统，你可以像编程一样的来设计子弹，变幻无穷，可见NBGI制作这游戏非常的用心。不过仍然有很多东西做得都不够人性化，比如单人游戏中也不能暂停，每次存档都要确认等等。总体相当不错，属于慢热型游戏。



这游戏表面上市模仿怪物猎人，其实只是模仿了打怪的方式，系统差别很大，有自己的特色。尤其是子弹系统，居然搞出来一个编程似的DIY系统，厂商还是下了功夫。虽然和怪物猎人不同，但有一个共同点是上手慢，需要玩进去才能得到乐趣。这也是大多数好游戏的特征，只有慢热才能保持长久的游戏乐趣吧。



《怪物猎人》系列在PSP上火了一把，结果PSP上4人联机的游戏越来越多了，也不见人做个5人联机的啊。《噬神者》这游戏也是4人联机，也是在一起主要打一个大怪，然后收集它们身上的肢体、器官来强化自己的装备。整体感觉和《怪物猎人》太像了。不过开打后又完全不一样，比《怪物猎人》要激烈得多。还有故事模式和一堆帅哥美女。

海豹突击队 火线小组3
（SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3）



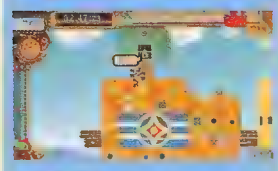
PSP ●SCEA ●2010.2.16
●TPS ●1–4人

在模式的种类上不输给家用机版本的游戏，单人故事模式、4人合作模式、16人对战模式。但在关卡设计上还是差点事，剧情也不温不火。设计了一堆与队友的战术，在单人模式下根本没必要用，一路冲就可以。如果是4人联机，那难度就更小了。而且PSP的按键少，操作上也需要适应。习惯了家用机上的打枪游戏大作，再来玩这个感觉不好。

PSP上的这类游戏其实不如NDS的触摸瞄准好操作，所以本作设计成自动瞄准锁定，这样就舒服多了。但是自动锁定的射击准确性不能保证，这样就平衡了。想要爆头或者打击部位，就手动标准；想要爽快就自动锁定。本作继续发扬团队合作玩法，所以有条件联机才是王道，而单机游戏也只是走走过场，场面又不火爆，并不很值得推荐。

美国人就喜欢打枪游戏。PSP明显因操作和机能等问题不适合做打枪游戏，他们也要硬上弓。这游戏可以和队友配合，你可以下命令让他们上去挡子弹，自己在后面不用打。反正他们倒下之后你过去打一针吗啡立刻生龙活虎了。搞笑的是你自己中弹倒地后马上Game Over，你这么弱的体质，怎么当上的队长嘛。另外这游戏绝对只有男人才会去玩吧。

百万吨的啪啦啪啦
（100万トンのバラバラ）



PSP ●SCE ●2010.2.18 ●ACT ●1人

这款游戏再一次坚定了我对小游戏的一种观点：玩法可以借鉴其他同类游戏，但设定一定要脱俗，千万别按主流的方式来做。本作的核心玩法跟QIX++类似，但你看人们对QIX++的评价普遍偏低，谁叫他们要搞成那种用烂了的电子风格呢？而为了保护自己的小镇，一点一点切掉巨大的空中战舰，这种第一次出现的新奇背景设定，让人们更愿意来体验QIX的乐趣。

本作的玩法不算太新颖，就是划线圈地那种类型，但制作人太精了，把这种老玩法配合了新故事背景，让人觉得特别有创意，就有兴趣玩了。尤其是救人这一点，让本作的感觉很人性。游戏的画风绝对独特，游戏整体又很合理，玩起来的感觉很好。虽然看似简单，本作中的要素还是挺多的。尤其是后面的大战舰，想通关也要背地图。

这就是那休闲神作啊。故事背景有意思，人物和飞船也有意思，就连人死亡时弹出的头像和“DEAD”字样也有意思……游戏系统非常简单，就是要找准位置切，掌握好火候的炸（不是做菜啦），从来没玩过游戏的人也能很快就能上手开始玩了。不过你要玩极限挑战的话，难度就有些大了，据说有几关怎么样也达不到35万分？

四狂神传说
（エストポリス）



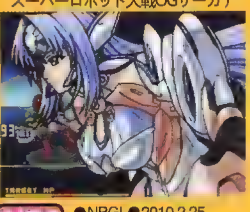
NDS ●Square Enix ●2010.2.25 ●ARPG ●1~2人

由于是以前的名作改编，所以有着比较深厚的世界观。战斗时动作比较流畅，类似《巴哈姆特之血》的那种双屏大魄力怪物打起来也很有意思。但同屏敌人一多，就会有掉帧的现象发生。迷宫中加入解谜是不错的做法，可惜谜题设计都很弱，有的感觉就是生硬加到迷宫里的，有时严重影响游戏心情。游戏整体难度不大，主线故事流程较短。

本作是SFC2代的续作，距今有年头了。系统方面没有太出彩的地方，魔石系统尚可，游戏整体中规中矩。虽然用全3D画面，但游戏视角不能旋转，3D画面就想做漂亮一些的效果吧？游戏的场景很多，看上去还不错。波动技能比较浪费，应该是配合迷宫设计的，战斗中并不常用。遗憾的是普通攻击比较软，玩长了有点无聊。

这游戏原作就是普通的2DRPG，为什么要改成一个3D的ARPG呢？还是在3D性能非常弱的NDS上，画面不好看，视角也不能转动，3D没啥意义嘛，是要充分利用现有的游戏引擎么。不过虽然是ARPG，但对于动作苦手的人来说也不难，可以很轻松的享受一款ARPG，也不错。总的来说相比原作变化还是很大的，这样新人就可以和15年前的老人一个起跑线啦。

无限边界 超级机器人大战OG传说 超越
（無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ）



NDS ●NBGI ●2010.2.25 ●RPG ●1人

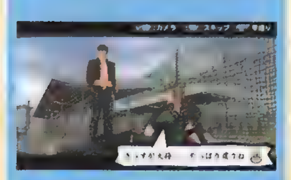
就像是游戏名称的副标题那样，本作确实很多方面都超越了前作。更多的人物、更强的声优阵容、更华丽的战斗演出。如果你玩了前作觉得意犹未尽，那么再玩这个就肯定很爽了。要是你没玩过前作想从这个2代开始，可能会比较麻烦。因为游戏的难度有所提升，中后期的BOSS都很强大。你必须很熟练的使用援护防御、强制回避等等新的系统。

原创机战游戏必然受到机战fans的喜爱，而且没看过机战的玩家也不用不好意思，可以当纯游戏玩。不过这是游戏的2代，玩过1代肯定很好上手。游戏画面最大的卖点是乳摇，如今日厂的这种手段太常见了，估计大家都有免疫力了吧，还是从游戏实际出发最好。好在本作游戏内容上也不错，尤其是迷宫的设计，玩起来还是有点意思的。

我承认我就是没玩1代，直接玩2代的新人之一。虽然在剧情和操作性上不会觉得有隔阂，但的确在高强度的BOSS战时会感到莫名的无力——好吧，其实这游戏也是有优点的：迷宫难度设计得恰到好处，不至于让人发狂但也饶有兴趣；尽管叫机战OG，但机甲的战斗支援机会却远远小于大波美女们。呃，二周目那个霸龙塔真是太变态了！

喧哗番长4一年战争

（喧嘩番長4 ～一年戦争～）





●ACQUIRE ●2010.2.25
●ACT ●1-2人

自由度历代最高，而且游戏过程不像是2、3代那种时间制，而是改回了1代的事件触发。这样你可以比较舒服的游戏，不用在意时间。眼神战以及打架时喊出的台词都可以自己设定，可惜看不懂的话也觉不出有啥意思。过场动画中虽然人物都是多边形的，但有一种漫画的感觉。让人受不了的是读盘频率有点高，影响心情。

校园剧似的游戏，暴力的感觉有些GTA的感觉，当然没有那么多车可以开就是了。游戏的内容很多，从打斗、升级、收集下手，据说有人为了打出全要素，玩了4、5个周目。好在本作的对话和情节可以跳过去，直接进入游戏操作环节。估计这么设计也是为了方便玩家进行多周目的收集吧。

号称纯爷们的游戏……个人不能理解，就是打打闹闹，屁大点事啊，学校p孩还争老大。话说日本校园没人管么?打起架来被老师发现居然出现警笛来回响，搞得跟GTA似的囧。黑帮游戏没问题，看人家GTA，这种校园黑帮题材估计只有日本人搞吧?当然就是当地的文化了，别的国家的人理解就有偏差。游戏本身做得倒是比较认真。

不思议迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐

（不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ）

NDS ●Spike ●2010.2.25
●ARPG ●1人

风来西林系列每一作的可玩性都非常高，本作同样如此。新加入的昼夜变换系统，一下子让变数成倍的提升。通关后更有多达11个各具特色，打法完全不同的迷宫让你继续探险。除此之外，迷宫中还加入了地形变化、特殊的门等新鲜要素，内容更加丰富多变。人物的动作造型也进行了重新绘制，比NDS上的前两作又要漂亮不少。

日式迷宫游戏的经典作品，几乎每一作都是神作。可惜玩这个游戏太费时间，生活繁忙的玩家不太适合。而4代增加了很多新要素，所以可玩的东西更多了。迷宫随即变化是风来西林的特色，所以这个系列真正玩的东西是道具。本作的画面有了进步，迷宫也有了地形变化和不少新要素。又够大家玩上一阵子了。

没玩过不思议迷宫系列游戏的人玩这个肯定一头雾水，这游戏每一次玩都是完全不同的过程。在迷宫中死了就等于白打了，但只要熟悉一些系统，死了也能保留一点武器啊，金钱啊之类的东西。要不熟悉的话几乎就是永远没法通关了。而且这一作新加入的系统太多了，没玩过的话还是从系列从头开始玩吧。不管怎么说，这游戏还是太难了。

但丁的地狱

（Dante' s Inferno）



PSP ●EA ●2010.3.10
●ACT ●1人

继上次的“搞基40天”之后，这又是一个EA公司的家用机游戏缩水移植到了PSP上。PSP版缩掉了一些的招式、场景、敌人甚至BOSS，也不知道是偷懒还是其他什么原因。但如果你放平心态不去跟家用机比较的话，PSP版还是不错的。手感稍微有点软，攻击招式丰富多变。画面也不错，虽算不上PSP最高水品，也是非常好了，而且帧数始终很稳定。

家用机是主力平台的游戏，在家用机上的表现如果给10分的话，PSP版可以给8分。差异的原因当然是缩水了。不过毕竟机能差异很大，在这种悬殊的硬件条件下，其实PSP版的效果已经非常好了。本作的故事很迷人，通俗易懂，而且和游戏关卡层层相扣，让人不觉得夸张，而且符合但丁的地狱这个题材。冲着优秀的故事，本作也值得玩一遍。

两种攻击方式的设定比较有意思，谁说这种动作游戏就一定要用一把刀剑斧头之类的近战兵器砍啊?我就要用十字架射你们这些怪物。说起来这游戏真的有够暴力，还有大量的露乳画面，比乳摇机战直白多了。好孩子不要玩这个，18以后再说。还有男主角把故事缝在自己身上实在太浪漫了，不过相比美式的狂放男，还是日式的男人比较好。



《百万吨的啪啦啪啦》主创人员访谈



编译/硬核、口袋

SCE的《百万吨的啪啦啪啦》于2月18日（周四）发售，UMD版价格为4980日元，下载版为3800日元（含税）。本作和PSP的"迷宫经营类游戏"《勇者别嚣张》一样，是由SCE的游戏制作人发掘育成计划"PLAY STATION C.A.M.P! "以及ACQUIRE社协力制作的游戏。

《百万吨的啪啦啪啦》以无数无人战舰纵横的世界为舞台，是"解体斩断动作类游戏"。战舰有时会经过人们生活的城镇上空，但对于居民来说，对战舰其实是感到头疼。玩家将化身为城镇防御部队的猪头小队长"喂"（ティトリ），必须紧追战舰，同时利用锯条或者炸弹等道具将其解体。若能成功在战舰抵达城镇前将其解体，就算通关了。

仅看这样的解释和截图的话，是无法了解本作的吧？"让我说的话，这是属于噱头的游戏吧。"或许有人会有这种印象，但本作不愧是PLAY STATION C.A.M.P!和ACQUIRE的作品，秉具休闲和准确定位的游戏性。

前言有点长了，本期我们采访了PLAY STATION C.A.M.P!的主创池田佑基先生、寺岛诚一先生和中塚健太先生。我们询问了"百万吨的啪啦啪啦"这个吸引眼球的标题究竟是怎么诞生的。感兴趣的人请务必看下去。



左边的是《百万吨的啪啦啪啦》的监督——池田佑基先生，中央的是负责角色&背景设计的寺岛诚一先生，右边是负责UI（用户界面，User Interface）设计和动画的中塚健太先生。顺便说一下，本作的游戏名和内容，与名曲"百万朵的玫瑰"没有任何关联，据说在候选标题时，"战舰先生"似乎更加占优势。战舰先生……（囧啊）

某娱乐设施公司的工作经历对于游戏的制作来说……没帮助?

记者■：池田先生，寺島先生，中塚先生，据说三位之前就是一起在某家娱乐设施公司就职，这个“某娱乐设施公司”到底是……？
池田氏■：是做大耳朵老鼠手袋一类的东西。

记者■：是啊。那是不是去“某某尼”乐园就能看到诸位制作的东西？
池田氏■：其实我们也是外包再外包得到的项目（笑）。

记者■：具体是什么样的东西呢？
池田氏■：一直在做的有游行彩车、彩船。还有在某个场景中活跃的小船，我们做了3艘。

记者■：《100万吨的啪啦啪啦》中出现的各种物件都是非常有趣的、让人感觉温暖的设计，果然还是与之前的经验和知识有关系啊。
寺島氏■：我们三人有着同样的爱好和世界观，所以一起做了企划书。以前做的东西几乎没有什么影响。（笑）

记者■：啊，原来是这样啊（笑）。
池田氏■：嗯，跟之前的工作经验基本上没什么关系。

记者■：3人一起对企划进行推敲，也就形成了现在这个样子吧。
寺島氏■：具体说来，池田是导演，我负责世界观的设定，中塚负责UI等内容的设计。因为这么分开着做，所以很自然的就反映了两个设计者的世界观，游戏也就成了现在的样子。

记者■：（指了指桌面上的设计插画）这就是寺島先生画的吧？



寺島氏■：是的。在游戏官方网站上放出的四格漫画也是我画的。各种对游戏的抱怨也是传到我这（笑）。



记者■：三位有参加SCE主办的“来玩游戏吧！2006”活动，从此才进入游戏业界的吧。这其中的很多事情，能不能具体讲讲？
池田氏■：“来玩游戏吧！”这个活动，让我们首次接触到了游戏媒体。我们也开始有了“以设计家的角度来设计一个企划吧”这样的想法，所以我们3人制作了企划书，参与了活动。

记者■：听你们说之前的那份工作做起来很有乐趣，那么做游戏也觉得有意思吗？
池田氏■：当时我们也是有梦想的。虽说之前也是设计师的工作，却有一种是在制作设计出的物品的感觉。虽然这个本身也很有意思，但是好几年做下来已经感觉到有些欠缺了。

记者■：在参与“来玩游戏吧！”的时候遇到的竞争，寺島先生和中塚先生都觉得有挑战吧。
中塚氏■：是啊。感觉很有意思（笑）。

记者■：负责角色和世界设定的寺島先生，负责UI设计和动画效果的中塚先生，两位都非常擅长绘画吧？
池田氏■：两位都非常擅长绘画，不过要说起来中塚的设计非常的好。就绘画这一项来说，中塚是相当出色的。寺島最开始是学雕刻的，后来改行画漫画，不过一直没见作品出来……是做漫画家的助手么？
寺島氏■：是的，园田建一先生请我当他的助手，做了大概半年左右。

记者■：这样啊。那他看到这个采访报道，会不会说“是这家伙啊”呢？

寺島氏■：我就是为了逃走才辞职的（笑）。不过，我可能还是喜欢游戏多一些。
池田氏■：你会买这款游戏吧？
寺島氏■：这个嘛。
池田氏■：送你呢？
寺島氏■：多谢关照了？（笑）

最初的设计是和《杀戮地带2》一样的硬科幻游戏?

记者■：“来玩游戏吧！”的选拔合格后，由池田先生带队负责制作这个项目的各种相关事情“C.A.M.P通信”都有介绍。据说当时一共有“PSP用科幻动作游戏”、“使用PS Eye的游戏”和一个保密的游戏三个项目。
池田氏■：看得很仔细呢（笑）。这个“PSP用科幻动作游戏”就是指的《百万吨的啪啦啪啦》。

记者■：刚看到“PSP用科幻动作游戏”这样字眼的时候以为是像《杀戮地带2》那样的科幻FPS题材呢，实在是想不到现在这个样子的游戏。
池田氏■：这个过程很曲折的，当初也确实有想过像《杀戮地带2》那样哦。
寺島氏■：属于特殊部队的主角，确实有点像《杀戮地带2》的那个时期。

记者■：看起来是个非常严谨的世界观设定呢。
池田氏■：是的。但之后就有人说这样的设定会



导致用户群过于狭小，建议我们做一个大家都能玩的很亲切的游戏。

记者■：游戏的理念和内容，整体风格之类的都变了吗？
池田氏■：不是，“巨大战舰一点点被分解”这个基本的理念没有改变。对于游戏风格倒是做了反复的调整和尝试。

记者■：是不是有可能做成酷酷的特殊部队队员破坏凶恶的巨大武装战舰这样的游戏呢？
池田氏■：是的。最终变成了小城的防卫队长用



像锯子一样的东西将战舰一点点锯开的游戏。

记者■：这个点子好像是在2008年8月左右定下来的吧，制作一共花了多久的时间呢？
池田氏■：差不多1年3个月左右的时间，算上点子成型的时间差不多1年半左右。

记者■：第一次制作游戏，肯定有乐趣也有难处，现在回过头来看的话怎么想呢？
池田氏■：基本上是乐趣要多一些，不过当游戏能够实际运行的时候是最快乐的时候。还在企划阶段的时候，游戏还只是在自己脑内运行，当时并不确定成品能不能变成想要的样子。所以当游戏拿到自己手里亲自确认了之后，真是非常的高兴。
寺島氏■：我最快乐的时候嘛……自己考虑的东西被其他媒体刊载的时候最高兴了。
池田氏■：那就是最近嘛。
寺島氏■：是，我认为我最近最快乐了。
中塚氏■：我一直都觉得很有趣，不过给我影响最深刻的是调整菜单等要素的时候，那时候最快乐了。

记者■：确实，移动光标时候的独特画面，让你在游戏正式开始之前就觉得很有意思了。
池田氏■：那的确是很有意思。

记者■：各位都只有快乐的回忆，真是很意外呢。我还以为第一次做游戏的话应该会有一些很苦的情况。



池田氏■：当然苦的时候也有的（笑）。比如要写满一本游戏说明书就让我感觉很难搞。

记者■：写正规的游戏说明书也是第一次吧……

池田氏■：嗯，我总感觉想说的没法写出来，所以我写的说明书基本就不能用，ACQUIRE的策划就帮我改写，他们也花了很多功夫呢。

记者■：最终成品是池田先生所设想的那样么？

池田氏■：是，多亏了ACQUIRE的策划。

记者■：寺島先生有什么问题吗？

寺島氏■：确实有很多事情不知道怎么办好。比如，已经习惯了普通的绘画，但游戏中要单独的画出每个部件，组合到一起也许就不是想要的样子了。

池田氏■：寺島之前都没有碰过Photoshop哦。所以最初都是在一个层里作画的（笑）。

寺島氏■：跟Mario Paint不同啊（笑）。就算熟练使用了Mario Paint，也还是外行啊。

记者■：中塚先生是不是觉得菜单的制作有乐也有苦啊？

中塚氏■：的确如此。印象相当深刻啊。

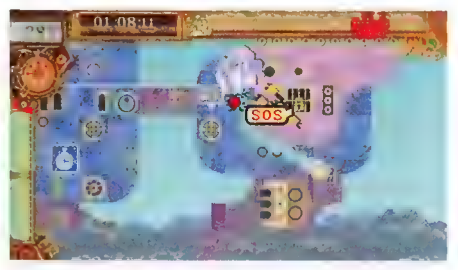
池田氏■：他有一肚子怨气呢（笑）。

记者■：有什么地方不行吗？

中塚氏■："看不见的"情况很多，很难整理。一个已经不错的菜单，我想加上一点变化，最后就需要好好地整理。

池田氏■：比方说设定菜单里BGM一栏，音量的变化一般只要能明白意思不就行了么？但是中塚就做得非常有特色，不是那么简单。

寺島氏■：一般的游戏都是以机能强大为前提，而本作的特征就是在动画里加入了很多小变化，看上去有"好像不错"的感觉。不过在专业游戏制作公司ACQUIRE的眼里，有不少是不能用的。



新手游戏制作者才能真正领会到玩家难以捉摸的内心?只有玩过才知道的手感绝佳的游戏



记者■：体验版已经上市，而正式版的发售日就在眼前，玩家们都有哪些反响呢？

池田氏■：基本上持好意的意见还是比较多的。也正是我们所预计的……也可以这么说。

寺島氏■：我想大家对待我们还是非常宽厚的。像是角色在死的时候会表示"DEAD"，看到这个会觉得伤心啊之类的。就连这种细节的地方都可以关注到，对于我们制作者来说是非常高兴的。还有，"放送君"这个角色的评价是出乎意外的好。

池田氏■：放出体验版之后，游戏预约数顺利增长了不少，总算是安心了吧。

记者■：三位应是重复体验过本作的，如果作为一个普通玩家来说，《百万吨的啪啦啪啦》这个游戏感觉如何？

池田氏■：超有趣的吧（笑）。应该是能把你吓一跳的那种程度。

记者■：哪里是最有趣的地方？

池田氏■：果然，这个游戏还是比较适合反复的玩。其中包含了很多附加要素，所以会花很多时间。玩后会觉得“为了玩家而考虑的！”。果然做它的人很了不起啊（笑）

寺島氏■：我算是一个初心者，所以这种游戏对我来说是极易上手的，最初的关卡非常简单。我想应该不会觉得无聊，而且也不需要花太多时间去适应这个游戏。

记者■：教程模式也非常简单易懂，本篇也是阶段性增添要素，所以玩起来十分的简易。

寺島氏■：的确是这样。而且限制要素并没有那么多，都是些很简单的。玩家组合都是非常自由。接下来到最后的那一面时，就能感受到“能把这么大的战舰毁掉的我是多么伟大啊”。

中塚氏■：我觉得虽然有根据玩家角色的动作而产生反应的敌人，不过在实际游戏的时候到底会不会好玩呢？

池田氏■：几乎没有对玩家的动作产生反应的敌人类型。与肢解行动相呼应的是修复机器人以及蛹什么的。它们会随着玩家的行动而采取行动，如果玩家将某部分破坏后，它们便会将其修复什么的。

记者■：原来是这样，所以三位才对《百万吨啪啦啪啦》这个游戏的趣味性持有很大的自信吧。

寺島氏■：其实玩起来爽的时候再遇上一点阻碍，就会更加具有可玩性。就算是不擅长游戏的人也可以上手，可能开始有点麻烦，但是马上就能体会到这个游戏带来的快感。

记者■：确实，刚开始看到画面以为很简单结果一不小心就死了。就算以前不怎么玩游戏的人，只要稍微用心去玩，也能体验到那种紧张刺激的感觉呢。就像之前寺島先生说的那样，角色死亡的时候出现一个文字提示，防御时出现一个大盾，这些小细节都非常用心，光看着就觉得很有意思呢。看到画面一下子兴趣就提上来了。

池田氏■：是啊，ACQUIRE公司确实是很棒呢。

记者■：最后，请对本作有兴趣的4Gamer的读者说一句话吧。

池田氏■：总之，百万吨啪啦啪啦首先作为一款动作类的游戏。无论是接触体验版还是正式版，能体验到动作游戏的乐趣的话我们就会很高兴的。绝对很好玩！正式版中增添了简单模式，感觉体验版有些难的玩家可以选择这个来进行挑战。

寺島氏■：开始虽然简单，但是中途开始会逐渐变难，所以特意设置了“居民表”“墓场”和CG供大家闲暇时间来欣赏。不过，打出完美版的居民表还是非常高难度的，祝大家靠实力玩得愉快。

中塚氏■：这个游戏不使用炸弹的话会比较麻烦。觉得游戏太难的话，就请不要吝啬炸弹的使用吧。

记者■：今天非常感谢各位接受本次访谈。





文/口袋

为了美男，我们拼了

~翼之梦汉化组专访~

五年前，汉化组织在普通玩家心目中还算是一种高尚的、可望而不可及的存在。但到了今天，随着技术、经验的提高，以及人才的不断扩充，汉化工作已经不再神秘，取而代之的则是汉化作品的井喷年。在这个汉化作品层出不穷的时代里，各种各样的汉化组织都在以自己的方式谱写着他们的历史。放眼望去，在万众绿中，翼之梦汉化组则是那醒目的一点点红，为什么会说她们独特呢？因为她们是一群女孩子。小编口袋有幸与她们取得了联系，我们就来听听她们的汉化故事吧。

组名：翼之梦推倒美男汉化组

[illegible]

口袋■：首先向大家介绍一下翼之梦汉化组吧。

南妈■：我们是翼之梦论坛的汉化组，主要汉化掌机上的各种女性向游戏。

琴受■：我们就是那汉化界中的红色娘子军啊。

阿拉蕾■：我们是以推倒美男为最终目的的……那一群汉化爱好者。

口袋■：只汉化女性向游戏吗？

JADE■：女性向的游戏就够多了，现在还有好多坑没填完呢。

ZZ■：其实有爱的普通向游戏也不少啦，只是想做的女性向游戏太多……

阿魅■：其实也没有成文的规定，不是非做女性向游戏不可的，只不过按照大部分女孩子的意愿，想做的女性向游戏比较多，所以才做的。

口袋■：那么，到目前为止都发布过哪些掌机作品呢？

南妈■：最初是《传说中的



翠君》，当时的技术还很青涩，算是上手的作品吧。后来组内其他的成员又发起汉化了《乙女的恋爱革命》。

小爱■：嗯，接下来就是《红线》了，那个算是电子小说吧？

南妈■：对，是电子小说类的，女主角还真不是一般的厚脸皮哦，把男人们玩弄于鼓掌之间……以上作品都是DS平台上的。

口袋■：目前正在进行中的作品还有哪些？

南妈■：目前DS上还有《心跳回忆GS2》和《时装店》，PSP上有《薄樱鬼》，光荣的罗曼史系列坑打算都挖的，但目前正式开坑的就只有《金色琴弦2F》了。

大龙■：网球王子的PS2移植版《学园祭的王子》也要登陆DS了，我们



打算汉化那个。听说还有一部神秘作品也要汉化的，但那个应该不属于女性向游戏吧，很多男性也喜欢玩的。

琴受■：坑……好挖不好填啊。

口袋■：看来进行中的作品的确是很多了，那么多的坑，填得完吗？

阿拉蕾■：不怕，坑多，人也多……为了美男，我们拼了。

MANES■：人多力量大，我们会全力以赴的。

大和■：我不喜欢烂尾。

口袋■：组内有多少成员呢？

南妈■：这个问题很难回答……基本都是一坑一批，人数多的项目——例如参与《心跳回忆GS2》的翻译，据不完全统计竟然有上百人。

ZZ■：上百人的翻译……当时可能是因为没什么经验吧，人招多了，翻译出来的文本水平参差不齐，格式也是千奇百怪，给后期校对及润色带来了很大麻烦呢。

琴受■：翻译+校对+润色+打杂+组织+美工+破解，人数应该……无责任估计，有数千人吧。

口袋■：这么多人，都是MM吗？

小爱■：对，我们都是MM……（笑）

南妈■：喂，还有大和呢，大和君是男的。

小爱■：大和是神……

琴受■：只有破解是男的，其他组员都是女的。

口袋■：那么单独请问破解的大和，你作为男人，身处温柔乡有什么感受？

大和■：……美啊。

口袋■：还有呢？

大和■：……女的多，弄得就多，出的速度也很快。

阿拉蕾■：……弄得多……

小爱■：……速度快……

（以下省略众女生起哄内容若干）

口袋■：反过来，站在MM们的角度上来说，组里只有一个男人，大家的看法呢？

南妈■：俗话说得好，兔子不吃窝边草。

JADE■：我们当他是姐妹了。

MANES■：大和是个伪娘。

ZZ■：对，我们就没当大和君是男人。

小爱■：大和君不是人，是神……

口袋■：好吧，针对汉化作品的质量和速度，大家有什么看法吗？

阿魅■：这个不好说，不过我们可以保证自家出的作品都是经过精雕细琢的。

大龙■：质量第一，在保证质量的基础上追求速度。

ZZ■：我喜欢完美的翻译，对于某些汉化组发布的成品中带有严重硬伤的情况，例如“饺子皮是涂上去的”等内容……基本上是不会发生在我们翼之梦里的吧。

阿拉蕾■：我们组的翻译能力都很强，润她们的文本时很轻松，而且破解导出的文本格式也很舒服，能带人名都带人名，而且超长和自动换行的功能，只要游戏支持，我们就可以随意发挥。

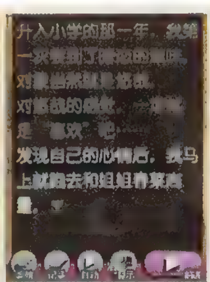
[illegible]■：每次接到导图和修图任务我都会全力以赴的，尽量接近原作品……也不是我想这样的啦，是因为组内要求太严格，修得不好看大家会有意见的！

大和■：有的时候会觉得翻译的速度太惊人了，500K以下翻译量的游戏几乎来不及写导入程序……在别组做破解时从来也没有过这样的压迫感。

口袋■：一般的DS汉化组至少会有两名破解互相帮忙的，你们组却只有一名破解，除了程序之外，导图拼图的工作怎么办？

南妈■：由于DS的图片比较特殊，很多菜单和动态图片都是OBJ拼图。其实大部分女孩子都没有编程基础的，也不懂16进制，看数据很困难……但大和在这点上做得很到位，虽然不排除他自己怕麻烦的嫌疑，但“与人鱼不如与人渔”





的精神值得表扬，大和特地办了个培训班，教出一部分高级美工来，这样就省了他导图的麻烦了，不过目前学成的就只剩小爱一个人了。

小爱■：南妈不要这么说嘛，人家都不好意思了……其实学这些对于我来说真的很难……虽然大和边讲边说这非常简单，但还是学了很久才稍微有些概念的，不过也要熟能生巧才行，否则没过几天就不小心给忘记了……下次再想导图时还要再看一遍教程（笑）……和我同期的有好几个美工，其中半数的人在第三次授课时就失踪了，剩下我们三人，做完GS2的图片项目后又失踪了两个，最后就只剩下我一个了。

JADE■：小爱，坚持就是胜利。

MANES■：对，你做得挺好的，我们支持你。

阿拉蕾■：大和培训的时候我因为要考试所以人没在，下次再办培训班的时候我也参加吧，正好现在也是做设计相关的工作，只会修图不会导图感觉有些落伍。

大和■：好，有时间我再培训一次吧。

口袋■：女性向的游戏玩起来简单，应该是很容易汉化的吧。

大和■：这……先让南妈给大家解释一下何为女性向游戏吧，随后我再回答技术性的问题。

南妈■：我们汉化的女性向游戏多数是以推倒美男为目的的AVG，包括冒险、养成以及电子小说





性质的作品。这类游戏虽然玩起来相对简单，也就是说没什么动作和动脑的技术含量，但文字量却是全部游戏当中最多的，所以在汉化过程中也会遇到一定困难。

阿拉蕾■：是啊，虽然我们翻译很多，速度很快，但每个翻译的说话语气语调也有所不同，这样就给润色带来了很大的麻烦，何况文字数量又多……

大龙■：这个我有话要说，有次我眼睁睁看到自己校对的10个日本汉字加假名，被一位很“文艺”的润色给润成了两行——大约40字左右，搞得最后导入出错。

大和■：对，除了文字量比较大之外，破解也是一个问题。破解并不是看游戏是否容易玩的，而是看该公司的该系列或该作品是否使用了各种技术。举个最简单的例子吧，PC上的游戏基本都不做特殊压缩，因为没有过多的容量限制。而掌机上，尤其是DS上对容量要求比较苛刻，所以各种压缩算法都有可能出现，目前发现最讨厌的压缩算法是光荣公司的罗曼史系列，这个系列的三部作品虽然都是女性向游戏，但破解起来可以说是相当费力的。

口袋■：非常感谢大家，由于时间问题，今天的访谈就到这里吧，最后请南妈代表翼之梦推倒美男汉化组对各位玩家说一句话好吗？

南妈■：各位不喜跑路的破解，各位不会装死的翻译，各位不懂雷人的润色，各位不厌其烦的美工，欢迎加入我们……各位不催汉化的玩家，还请继续支持我们吧！

口袋■：（拦住南妈）这里不是招聘会，是访谈会啦囧……以上，再次感谢翼之梦推倒美男汉化组的各位美女，我们以后见！

大和■：……我是男的。



PSP

●PUZ+AVG ●2010年2月2日 ●Infinite Interactive Pty Ltd ●1人

益智编年史

如今游戏类型越来越模糊，就算是个简单的PUZ游戏，也要弄出深厚的故事背景，比如雷顿教授。而在欧美游戏中，这个益智编年史是这类PUZ+AVG游戏的集大成之作

文/剑纹



一到年底各大媒体就活跃起来，各种年终总结如墙边的蘑菇一样纷纷出头，像什么年度最佳、年度销量榜，和“年度”二字挂上才显得牛比。不过这两年老外喜欢玩大的，“年度”早就过时啦兄弟，人家一评都是十年十年的来，话说科技杂志《连线》在09年底就评出了过去十年最具影响力的游戏。咱不说这个榜单够不够权威，就说其中的两款游戏，一是排第七的《宝石迷情》，二是去年横扫我朝的《开心农场》，排名十四。这两个游戏有一个共同特别，就是以休闲为主，老少皆宜。后者以偷为乐趣，如此光明正大的偷，释放了我朝老百姓的郁闷，不火才怪。而前者在很大程度上，可以说从另一个角度开创了PUZ游戏的新纪元。

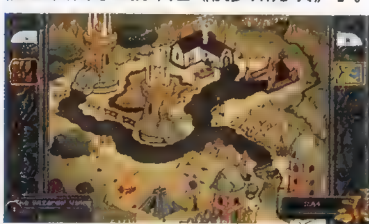


本作的主角是个奴隶，被人买了放了，然后展开冒险。貌似目前流行奴隶题材，美剧《斯巴达克斯》好像很火，《剑斗士》也刚发售不久，巧了这不是。

喜欢方块类型的玩家也许还捧着《俄罗斯方块》消磨时间吧？说来有点悲哀，这么多年的游戏发展史，这方块类型被《俄罗斯方块》发扬光大之后，就没有游戏能超越它。一个开创新类型的前辈，后人无法超越，这情况在游戏史上其实不是个例，比如GTA也是这情况，后面的模仿者只能充当衬托它牛比的配角，但这样下去多寂寞啊。

方块游戏小，我是说规则简单。

就拿《俄罗斯方块》来看，无论后人怎么折腾，无数山寨不山寨的《俄罗斯方块》都是经典模式灵魂附体，消掉方块的玩法没有能超越的。不能怪制作者的能力不行，玩法越简单越难改进，而且随意改规则也就不是《俄罗斯方块》了。大家只能从方块的造型下手（我记得还有男女裸体配对的Flash……），或者想办法让场地多一些花样（转动的都见过吧），或者增加指定的任务。即便是NDS的触摸移动方式，iPhone的体感晃动下落方块，也只是一些噱头罢了，本质没啥变化。（iPhone版和PSP版都是EA代理的正版Tetris，2月份的数据表示EA版俄罗斯方块下载量已经超过1千万。）



每个城堡的内部有各种设施，移动到不同位置发生事件。游戏由很多这种城堡组成，按照故事情节推荐。

AVG游戏可以包含PUZ玩法，然后做出很多画面和故事，还有丰富的系统什么的。但方块游戏就不一样了。说到方块类型的PUZ游戏，你脑子里出现了什么？不外乎那些造型迥异的方块、宝石、气泡什么的。方块这种休闲PUZ游戏过于单调，不容易扩展，但好处也很明显，就是容易上手，也容易吸引非玩家和女性的注意力。

后来的《宝石迷情》也火了一段时间，和《俄罗斯方块》同理，这游戏也很难开发续作。但有个叫Steve Fawkner的老外想到

一个办法，把《宝石迷情》改造成一个新游戏。他成功了。这就是为什么我在前面说，《宝石迷情》从另一个角度开创了新时代，其实是别人借鉴它并发扬光大。Steve Fawkner的做法现在看来很简单，就是把《宝石迷情》的玩法抄一下，做到一个大游戏里面。也许你不太熟悉《宝石迷情》，咱就拿《俄罗斯方块》说事吧。在一个RPG游戏中，你控制小人来到桥边，一个壮汉不让你通过，想过河就得单挑。战斗方式就是俄罗斯方块。你一次消掉两行以上的方块，就会给他下落一些方块造成障碍，相当于攻击，可见谁的进攻有效，谁就能将对手置于死地。具体的玩法就不用我细说了吧。用这个方式，Steve Fawkner借鉴《宝石迷情》开发出一个新游戏——《益智之谜》（Puzzle Quest）。



战斗方式是这样的，下方的方块横着移动，将对手推到尽头就算胜利。

《益智之谜》整体是RPG，战斗方式是宝石迷情。既然是RPG游戏，就包含魔法、升级、金钱、武器道具、宠物、任务、行走路线这些要素吧？当然，全有。在《益智之谜》中，你创建一个角色，他有属性和能力值，然后你控制他探索游戏地图，发生各种故事。碰到敌人就单挑，看谁宝石迷情玩得好。战斗方式想不到吗？宝石迷情不是有多种颜色的宝石么，同色三个连在一起消掉，那么增加一个攻击属性的宝石就行了！就用骷髅头表示好了，三个骷髅头连在一起消掉的同时相当于攻击敌人，打掉他的一部分HP，这些都在画面中显示出来，跟RPG游戏一样一样的。游戏中的能力就更容易理解了。你的级别高，打掉敌人的HP就多；武器好，打掉的HP就多；防具好，被打掉的HP就少；魔法也好理解，比如你发动一个冻结魔法打中敌人，他中招下个回合不能行动，任你摆布两个回合。跟RPG一样，可以设计很多种能力。那位看官问了，发动魔法的魔法值从哪来呢？宝石啊！不同颜色的宝石代表不同的魔法值，一个魔法大招可以设计对应几个魔法值才能发动；然后只要消掉特定颜色的宝石，就能积攒魔法值，攒满就能发动对应的魔法。道具什么的也是这个道理，和普通RPG没有两样。内容太多就不说了。

其实结合PUZ游戏的套路，《益智之谜》成功之后还有一个游戏用过，就是大家喜闻乐见的《雷顿教授》。不过这两个系列设计不同，玩起来的感觉也不同而已。

《益智之谜》一代火了之后，Steve带领的Infinite工作室又开发了两部作品。这些作品的整体感觉是一样的，都是PUZ小游戏结合大型RPG的套路。可惜后两作差点事，里面的PUZ对战设计不太爽，销量和口碑都差了一些。然后就到了今天要说的《益智编年史》。

本作掌机版2月推出，我玩到的是PSP版。

NDS版内容差不多，虽然利用了双屏，但画面简陋了很多。最初我马虎了，以为这游戏是Konami开发的，还跟硬核说，快看Konami抄袭《益智之谜》。进游戏才发现Infinite公司的logo……

《益智编年史》的RPG感觉很像《益智之谜》，虽然很多地方有改进，但大感觉是没变的。大家最关心的是战斗方式，本作主方式是横着下落方块，有点类似街霸方块，四个相同颜色的方块可以组成大方块。游戏从这点做学问，搞出了不同的组合形式，看你怎么拼方块了。对战双方的中间有一条线，你进攻敌人，就会打退一格线的位置，把敌人的空间变小，同时获得一排敌人区域的方块。



这是另一个系统，驯兽模式。方块由上向下落，顶到头就死，目标是多消一些。

这是真正意义的进攻。文字不好理解的话，你可以想象《音乐方块》的对战模式，我觉得本作是从它得到的灵感。

《益智编年史》的RPG元素很多，个人感觉比《益智之谜》丰富。写这篇文字时我还没通关，游戏长度不能肯定。从这几个小时来看，本作可以玩，尤其是玩过《益智之谜》的玩家肯定很容易上手。如果你不反感Infinite公司抄袭以前的自己，那就玩玩看吧。

关于NDS版《益智编年史》

本作的NDS版玩法和PSP版一样，不同的是画面效果和界面。由于机能不同，NDS版画面缩水明显，不过优点是双屏显示方便了很多。





PSP

●MUG ●[illegible]
●KONAMI ●1~4人

流行音乐

如今是吉他英雄和摇滚乐队的天下，经典的小长条下落或上升式音乐游戏已经不行咯，当然，这么说有点过，靠着积攒多年的人气，瘦死的骆驼比马大啊，新作还是值得试试的。

文/角绍

流行音乐系列是PS2上的老作品，貌似出到14代，街机大概18代了吧。只要有新的流行音乐，这游戏就有题材出下去，而新作的玩法还是老样子。其实基本上Konami的音乐游戏都是一个模子，竖条（或箭头）不是向上就是向下，到指定位置按键就是音乐游戏了。

本作主角是个像兔子的人，也可能不是人，是猫，反正它能站着走这点很厉害。咱们要说的是刚推出的PSP版《流行音乐便携版》，Konami给这个兔子人朋友编了一个故事，也就是本作的冒险模式。

小兔子在森林里走格子，类似大富翁，不过这里不用掷筛子，直接走就可以。前面的格子都是隐藏的，看不到路线，一格格探索前进。前面的格子充满了未知，有些是空的，有些会碰到事件进入战斗，相当于任务，完成后可能获得一些东西，然后继续前进。比如游戏刚开始碰到一个恐龙，演奏他的歌曲，最多不能错50个音符，完成后就获得了钥匙，作用当然是开门——开启另一条路上的大门。可见前进的过程并不是一帆风顺。

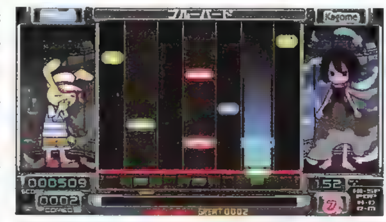


这些格子是探索出来的，刚开始都看不到。在上面行走不用掷筛子，直接到处走。有些会碰到事件，而更多的是路障。

另外本作还有角色的等级概念，跟RPG游戏差不多。Konami设计了一个缺德的玩法：一些格子要求规定等级才能通过。比如你来到一个十字路口，前左右是三条道路，此时你的等级是1级。向左走需要2级，不能通过；向右走需要3级，也不能通过；向前走需要5级，同样不能走……这样就只能回头鸟，从哪来回哪去吧傻兔子，找新的道路或升级后再回来。配合找钥匙开门系统和隐藏路线，本作把一些RPG概念融合到古老的音乐游戏中，还是有点新意的。练级和找路比较曲折，就有成就感，比直接选曲子有趣，不那么枯燥。

无论故事如何，行走路线多么曲折，这个冒险模式的本质还是玩音乐游戏，打败规定的角色开启新的曲子。当然也有其他道具获得，比如界面皮肤。本作可开启的音乐相当多，全部84首。算上前进道路的障碍、和角色对话浪费的时间，打完冒险模式就要浪费一两天时间。

别的模式就没这么有趣了。自由模式可以选择5键、7键、9键，然后选择不同种类的曲子，设定一些规则，然后就傻傻地按键吧。至于本作的音乐音效，老牌音乐游戏大厂的作品还是有保证的，效果够好。按键设计也算合理，只是对比韩国那款DJMAX的按键要求要严格得多。如果你总玩DJMAX，肯定不习惯本作的键位，在设置中改一下就好。还有一些小惊喜，Konami把自家的一些作品硬搬了进来，比如《沙罗曼蛇》《恶魔城》什么的，玩法是演奏这些游戏的背景音乐，同时还能看到各自的画面或者修改的人设。这招对年轻的玩家应该没什么作用。从FC时代玩过来的老玩家同时喜欢时髦的日本流行音乐，不妨试试本作。



本作的游戏方式还是经典的下落长条，到达指定地点按键相当于演奏音乐，连续正确按键的爽快感十足，当然困难的曲子需要练熟才爽。

NDS

●SPG ●2010年2月4日
●ARC SYSTEM WORKS ●1-4人

国夫君的超热血！大运动会



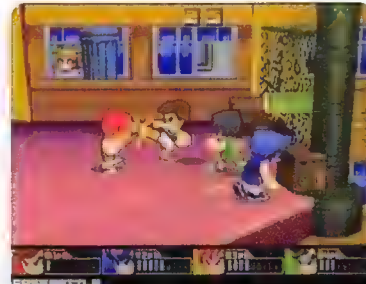
我承认我弄错了！看到游戏名称中的“超热血”、“运动会”这几个字，我首先想到的就是多年前那款学校运动会形式制作的《热血》系列作品——《热血新记录》。我非常怀念其中的跨栏、链球、撑杆跳等超级搞怪的项目，于是开始期待这个NDS续作能出现更多新奇的运动项目。拿到后才发现，这游戏的祖宗原来是《热血进行曲》——一款长跑游戏，特点是你可以在途中干掉你的对手。据我所知，很多日本中学的运动会最后一个项目的确是绕学校周边线路的长跑，但你做个长跑游戏就可以叫做“大运动会”么？

当然并非完全绕着街道长跑，后两关是“格斗”。

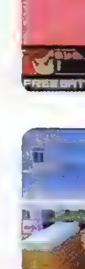
《大运动会》完全“复刻”了这种形式：第一关在街上跑，全都是户外场景，就是日本那种小街道的感觉；第二关在学校里跑，多为室内场景，其实跟第一关在形式上也没啥大的区别；第三关在一个很多传送带的房间里抢宝物，看谁最后抢得多；第四关则是单纯的格斗。前两关的赛道被分为很多个场景，每个场景之间是互相独立的，你就算在前一场景中落后别人很多，到了下一个场景也几乎是同时出现，看不出区别。你可以在一个场景里盯住一个人往死里打，把他打退赛后到下一个场景打另一个人……这样一来，再算上后面的关卡，格斗成了这个游戏最重要的部分。只不过这游戏格斗也很糟糕，可惜了NDS的6个按键，做出来效果跟FC的两个按键没啥区别。攻击方式分为拳和脚，但我实在是看不出有什么不同。各个人物在招式的设定上有着些许的不同，但是当你实际使用过后就会知道这些“不同”到底有没有意义了。

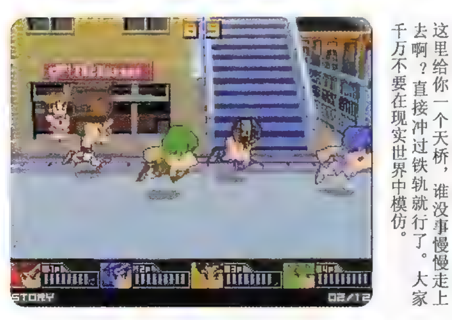
格斗没意思，也许赛道会有一些新意？答案是完全没有。赛道的场景多为日本风格的城市街道，日本人可能会在游戏中找到不少有意思的地方，但是对于咱们来说，这跟那些个日本动画片中描绘的场景没啥区别，很难找到共鸣。赛道的设计给人感觉很随意，比如一个几乎没有火车经过的铁道口，直接走过去就行了。运气好很快就过了，运气不好被撞一下，损失点速度也不会对进程造成什么影响。他旁边还给你来一个天桥，谁会绕那个远路啊？在《热血进行曲》中需要游泳的场景还可以潜入水下打斗，而这里的游泳除了速度变慢之外跟跑步没有什么区别，在水中跳两下速度更快。

其实说到底本作就是一个简单的“乱斗”游戏，只不过有一半的场景加上了一个跑步的幌子——你不必在意行进的速度。想想那个《热血新记录》有着5项玩法各异的运动项目，ARC SYSTEM WORKS为什么就不给做续作呢？也许是嫌麻烦吧。



纯打架的场景，各种细节非常少。当年的《热血》游戏在关卡设计上要认真多了。





这里给你一个天桥，谁没事慢慢走上去啊？直接冲过铁轨就行了。大家千万不要在现实世界中模仿。

这还有一点点运动会的感觉，可惜的是搞这么复杂的跳马都没什么用，直接跑直线，跳几下就过了。

PSP

●ACT ●2010年2月18日
●SCE ●1人

百万吨的啪啦啪啦

本作的玩法并不算先进，但游戏制作相当认真，处处充满了小惊喜。正是由于玩法的限制，本作给人的感觉是一款低调的小游戏，其实游戏内容相当丰富。

文/剑纹



"啪啦啪啦"这个象声词很容易让人联想到厕所内某些不雅的动静，其实制作者取这个名字也是个噱头，让玩家觉得好奇而已。不过本作确实特殊，特殊的画面配合特殊的玩法，再来个特殊的名字也符合气氛。

《百万吨的啪啦啪啦》玩法说简单也简单，说不简单也不简单。就是上手很简单，好比给你一张大饼，让你用手一点点撕开，最后剩下一小块就完成了任务。游戏的玩法也是如此，玩家控制一个小人在一个巨大的飞空战舰上爬行，用手中的锯条把战舰一块块锯掉。注意这个场景可是2D画面，只需控制小人上下左右移动即可。锯断战舰的一角后，这个部位就会轰然脱落，向下掉落，大概这就所谓的"啪啦啪啦"的意思吧。



本作的玩法请看这种图，下面的小人用锯从战舰的左上角一直拉到下面，这块战舰就脱离了下来，成功"消除"这个部分。

锯开战舰的过程并不是一帆风顺。如果只是给玩家画了一堆战舰，然后让你随便锯，那有什么好玩的。现在的玩家很挑剔，游戏不能单调，起码需要一定的难度和其他元素，当然本作也这么做了。

首先需要救人质，战舰上有不少房间有人质要救。救出后他们就跟在主角后面，一起在战舰上搞破坏。但你不能不救他们，直接将战舰的那个部位锯掉，牺牲了人质，这时任务就Over了。这个设定限制了玩家的行动方式，就是不能随意破坏战舰，首先要观察战舰的格局，找到人质的位置，然后逐个救出。

游戏的难度明显体现在战舰的体积上，随着关卡的进行，玩家要锯开的战舰越来越大，解救人质的难度就越来越高。因为战舰上的危险要素越来越多，比如发射自动跟踪导弹的炮台，修复断裂战舰的机器人、进入一定范围自动爆炸的炸弹，还有各种讨厌的机器守卫，等等。对付它们的最直接方法是锯开它们脚下的地面，让它们随着地面掉下去死掉。同时游戏也给了玩家一些能力和道具，比如威力爆发能力可以在限定的时间内提高移动速度，同时还能锯开平时不能锯断的钢铁部分；按R键用盾牌保护自己，或者牺牲一个人放炸弹等等。

本作的画面非常独特，采用了类似拼布感觉的画风，各种细节栩栩如生。操作手感很不错，按键设计也颇为合理。不过这种非主流的游戏能不能玩下去就看自己了，也得看心情。毕竟本作的爽快不容易马上出来，需要一定的时间上手，掌握了感觉就好玩了。否则会觉得和QIX差不多。



解救人质是重要的玩法，救的过程很简单，只要爬过去人质就出来了。然后就可以将这部分战舰毁掉！只是想想都觉得过瘾。

NDS

ACT



龙珠DS3 突袭红缎带军团

又是一款Fans向作品。不过龙珠这个品牌好多年了，改编的游戏巨多，虽然逃不出“动漫改编的游戏大多是垃圾”这一定律，但大量的游戏，怎么也会出几个还不错的。

DS上的这款动作过关版龙珠就不错。即便没看过动漫原著，也能玩得津津有味。当然，前提是别要求太高。不同于家用机版的超级赛亚人格斗类型，DS这款龙珠从头开始，把时间设定在小悟空时代，也就是原著故事的开始，小悟空刚展开大冒险……然后用动作过关类型，带大家重温经典。说是怀旧，其实这招够狠。你想，从头开始出龙珠游戏，出到最新的作品的话，能出多少个游戏骗钱啊……

龙珠DS一代08年9月发售，我已经记不清具体的内容了。

不过可以肯定的是，一代的销量让厂商满意，于是一年半后推出续作。二代的故事接着一代展开，讲述的是第一武道会结束后，小悟空骑着筋斗云拿着龙珠探测器到世界各地找七龙珠，然后“突袭红缎带军团”的故事。

本作是动作过关游戏，结合七龙珠的世界观，里面有各种动物和出场人物可打。动作系统中规中矩，攻击有拳脚和金箍棒两种模式随意切换，两种的按键一样，但招式不同。随着流程的进展，还能用武功卷轴提升招式。然后游戏中有钱和能力的概念，钱的用途就不说了。干掉杂兵获得的经验值可以提升能力，游戏中有三种能力，每一章节结束后，出现强化菜单，玩家自由选择强化的能力。黄色强化的是必杀技（心），青龙是攻击力（技），赤龙是体力（体）。



本作的画面不错，动作流畅，打斗比较刺激，有一些技巧。题材过于怀旧，玩一遍仿佛回到童年。



本作的画面是亮点。在NDS上使用全3D画面，做到龙珠DS这个份上已经非常不错了。游戏的场景足够细致，人物特写特别巨大，而且经常双屏一起来，双屏同时显示一个人物，或者一个人物在两个屏幕间穿梭。游戏中也是如此，上下屏同时显示游戏的场景。不过虽然双屏显示很爽，但在这里又会抱怨NDS屏幕的不爽——两个屏幕的距离太远了。无论是同时显示人物还是场景，画面都分离成明显的两半。由于NDS的两个屏幕距离有那么远，玩这个游戏的时候总要上下看才能看全画面，时间长了眼睛很累……

作为动作游戏，大家最关心的其实是手感。龙珠DS的手感很好，操作扎实。而且同时支持全按键操作、或者按键配合触摸操作，这么全方位的设计确实是厂商厚道。无论用按键，还是用触摸屏操作，都有各自的乐趣。这点非常不错。传统游戏玩家还是喜欢按键多一些，厂商必然考虑到了这一点，做怀旧题材的动作游戏，不能用按键让大家怀旧岂不杯具。

本作的故事紧接着前作，连着玩有感觉，就像看电视剧似的。游戏的内容也是异常丰富，有多个角色可用，流程不算短，加上各种各种的模式，像联机模式、Boss模式、寻宝模式等等，想要玩透足够玩一阵子。

另外，本作还包含了完整版的FC游戏《龙珠神龙之谜》，可以在主菜单直接选择进行游戏。这个游戏明显也是怀旧，以前没玩过的玩家估计没人碰吧？这么做虽然厚道，但直接就可以选未免太简单了。让我说还不如做成隐藏要素，比如通关后开启这个FC小游戏，这样玩家不就更有动力通关了么？！

PSP

●TPS ●SCEA ●1-16人

海豹突击队 火线小组3

文/硬核

家用机系列在掌机上自成一派，游戏所包含的内容也较多，各种模式很全，如果SCE要往PS2上逆移植，也说得过去，但游戏整体感觉不温不火，从头到尾没有什么高潮



《海豹突击队》系列本是PS2、PS3的游戏，后来SCE认为PSP也是不错的平台，经过了几部作品的进化，现在的《海豹突击队 火线小组3》在游戏内容上已经很接近家用机版本了。在这里你可以看到漂亮的画面，玩到8个主任务关卡，可以和朋友合作通关或对战。

游戏的故事模式中，剧情比较老套，但对于国人来说，一款第三人称射击游戏的剧情对我们享受游戏的过程并没有太大的影响。加上不错的过场动画和配音，游戏的气氛营造很好。开始的小镇巷战和后面的雪地战，能让你感到很多变化。


这是第一关的航母场景，系统会教会你怎么玩这款游戏。

战斗比较讲究的是和小队成员战术配合，你可以给他们下达移动、待机、射击等命令，破门而入等基本战术都可以由你制定。你可以让他们立刻执行你的某个命令，也可以先制定任务目标，然后等你在合适的时候按键确认开始行动，这种操作在分头行动时就有用了。不过相对于家用机版的游戏，本作在难度的设计上还是低了些，很多时候你只需要照着任务指定的目标一路杀过去就可以了。关卡中的分支任务也多为寻找什么东西，只是单纯的让你游荡，踏遍地图的每一个角落而已。自动回血系统也让游戏变得简单，一个地方过不去，你只要沉下心来慢慢打，中弹就躲回掩体自行恢复，然后再打，这样和队友的战术安排在很多时候就变得没有必要了。

因为PSP只有一个摇杆，普通的射击瞄准采用自动瞄准。自动瞄准能帮你快速地定位敌人，但是却不会瞄准敌人的要害，你往往要打很多枪才能打死一个敌人。如果你能找到位置好的掩体，就不妨试试手动瞄准。手动瞄准的时候摇杆就是控制准星而不是移动人物了，不过这时候你只要按住L键，就可以用摇杆移动，松开L键又是控制准星。用熟练的话，有点像玩《战争机器》这类家用机上流行的第三人称过肩视角射击游戏。但PSP毕竟只有一个摇杆，手动瞄准状态的移动只是在躲子弹的时候能用用。


雪地关卡算是比较漂亮的。敌人都穿个黑衣服，生怕别人看不到么！

游戏的武器系统是个亮点，有大量的武器可供选择，超过65种。包括了狙击、机枪、散弹等等几乎所有主流武器，而且每种武器还可装配附件，修改精准度、射程、射速等性能。不但你的武器可以随意调整，你队员的武器也可以由你来定制。当然按照常理，游戏一开始可用的枪和配件都不多，需要使用通关获得的点数一个一个来解锁。

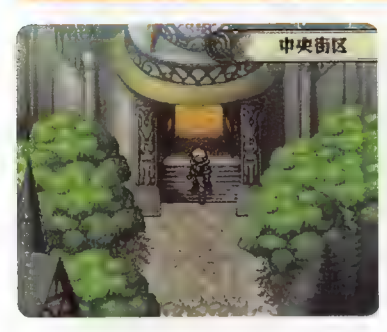
合作模式最高支持4人联机，跟人合作直接导致游戏的难度下降，但一些战术配合显然更加容易实现。单机时懒得去搞什么战术，而联机时估计大家都愿意扮演不同的角色吧。游戏还支持16人的对战，但连接官方的服务器需要最新的系统，而最新的系统……你知道我什么意思。所以本作适合喜欢现代战争游戏的人，最好能找几个好友一起联机。

NDS

■RPG ■1人

贤者世界





这是一款很普通的RPG，根据玩家口味不同可能会有“糟糕”或“不糟糕”的评价，说好玩的估计很少吧。

名声不响的日本Jaleco公司，在去年6月的时候大张旗鼓做宣传说要回归原点，从一个真正游戏制作公司的角度，以用户为本位，重新将重点放到游戏开发上来。接着就预告说一款新的RPG正在开发，也就是现在这个《贤者世界》。

《贤者世界》是属于以一个小镇为据点，进入四周的各个区域冒险的2D RPG，而不是那些满世界云游讲故事的RPG。这类RPG对剧情以及各种人物的刻画往往显得不够丰富，主要玩的是各种有趣的系统，还有各种道具或其他要素的收集。本作作为卖点的系统有两个：妖精的融合以及世界的崩坏。

妖精融合里的“妖精”指的是游戏开始后不久主角收到的红绿蓝三色妖精，她们三个可以和怪物的魂相融合，而变成怪物的样子，顺便继承怪物的能力。只要在战斗时得到了某个怪物的魂，都可以跟她们融合。融合后这些小妖精就会变成怪物的模样，当然外表并不是完全一样，而是重新设计过的“Girl化”的形象。Girl化（或者叫娘化）是日本人最拿手的工作。甭管是啥，只要宅男们感兴趣的东西，就有人冒出来画一个能代表这个东西的萝莉形象。这里的融合也是这个意思，看看各种奇怪、恶心的怪物转眼变成奇装异服的小MM，也挺有意思。

融合系统并没有多少讲究，三个妖精随便跟什么怪物融合都可以，她们之间是没有区别的。而与之融合所必须的怪物的“魂”，也是在战斗中随机获得，不需要什么特殊方法。该怎么打还怎么打，能不能得到这个怪物的魂是运气问题。这样一场战斗就是主角加上三个与怪物融合的妖精参战了，不会再有其他人类角色。主角是个魔法师，基本只能靠魔法。而主角的魔法只能通过人物等级的提升按照固定的顺序获得，像这种游戏应该让人自己决定主角如何升级才有意思。

世界的崩坏只是个噱头，说是迷宫的地图会根据世界崩坏的情况而改变。这种变化你是无法控制的，两者之间存在的联系也不多，你就把改变后的迷宫当成一个新迷宫就行了。这些迷宫其实也都是固定的，并非有些游戏那样随机生成。这种变化只是为了配合剧情，顺便拖延玩家时间罢了（新地图又得重新走一遍）。

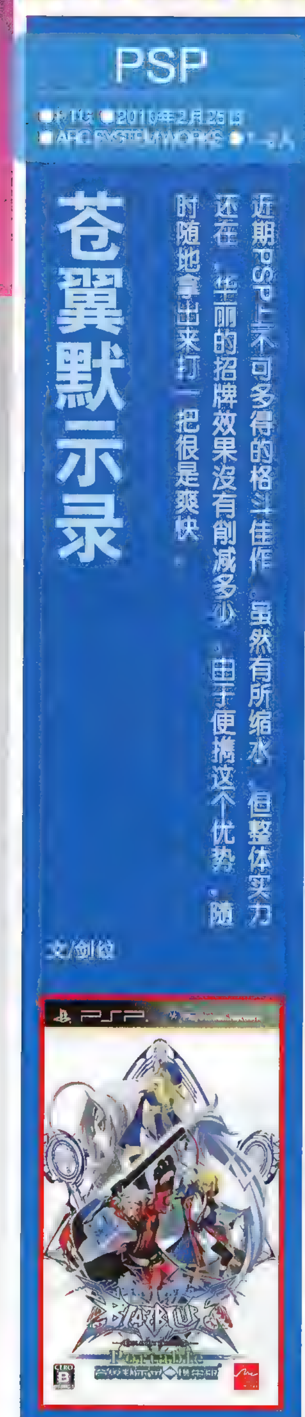
游戏的战斗是非常传统的指令回合制。

行动的顺序会在屏幕上方显示。至于这个顺序怎么排，估计是跟人物的速度以及招式有关。缺点在于你看不到这个顺序是如何变化的，有时某个妖精能动好几次，主角才能动一次，还闹不懂是为什么。

游戏难度的设置很有问题，迷宫中的小怪几乎没什么难度，只要注意属性相克的原理就行了，可BOSS却很难缠。其实最惨的不在这里，而是在于BOSS战前没有存档点。我打到第一个迷宫中段时，找到了第二个存档点却发现怎么点都没反应。当时想着问题不大就继续往前走，结果一段剧情后突然就遇见BOSS。我那只状态不满的队伍很快被击败，还不让重试而是直接让你读以前的存档。我那时只有1个多小时前的存档，我（哔——）！



主角率领三个可更换的手下，总感觉像另一款RPG游戏。不过那个游戏可一点都不传统，知道是什么了吧？提示：3A，北欧。



ARC SYSTEM WORDS小组别的游戏也做，比如近期的《国夫君的超热血！大运动会》，硬核玩后表示心情稳定，没有压力。其实他们的强项还是格斗游戏这一块。如今格斗类型不是很流行，街机上不少，但扛把子的无非就那几个，什么《VF战士》《铁拳》《街霸》《刀魂》，都是大家耳熟能详的游戏。拳皇每年基本也出续作，但质量比较杯具，不提也罢。这年头格斗游戏不如FPS、RPG等类型被人们喜闻乐见，新作少之又少。

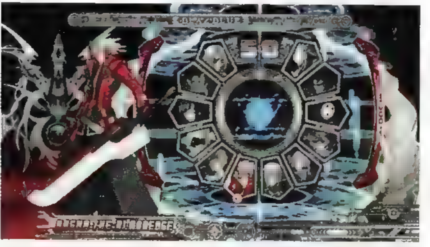
《街霸4》在街机厅比较火，岚枫经常出没北京双井大玩家，号称“北京第一春（春丽）”，你要是见到他别忘了找他要代币（小孩，有币么）。话说《街霸4》这游戏用纯3D画面做2D格斗，在需要视觉冲击的今天，这么做很赞。而另一款2D格斗大作《罪恶装备》（GGXX）则是用华丽的2D效果死守2D阵营。其实这么说不完全正确，GGXX的华丽2D只用在格斗人物上，背景也是3D。这么结合的好处太明显了，3D背景很清晰，能和前面的2D人物很好地分离，即便是发光的大招满天飞，画面也不混乱。



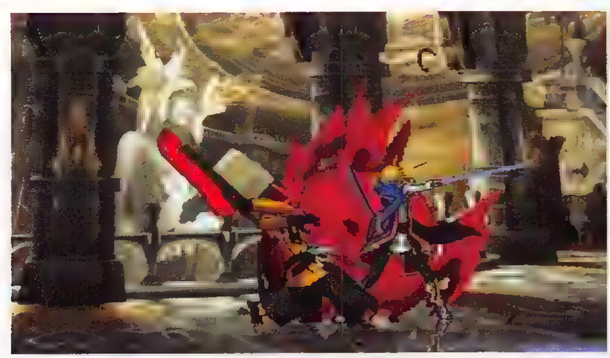
主角是剑纹我的最爱，招式好理解，而且霸气。尤其这招“吸星大法”，可以将敌人的HP吸过来，或哈哈哈。

ARC SYSTEM WORDS小组最近推出了一款新2D格斗游戏——《苍翼默示录》。去年推出的是家用机版，Xbox360和PS3都有份。由于我没有神机，所以不清楚PS3版是不是中文版，但Xbox360版是个完全中文版。能玩到中文版真是沾了港台马来西亚等同胞的光啊。那位童鞋说了，格斗游戏要什么中文版啊？错！如今的格斗游戏可不是选完人就打架这么粗俗，作为家用机版和掌机版，内容不丰富谁买？所以本作加入故事模式，每个角色都有情节和对话，内容相当多，相当于看一部武侠小说。如果你熟悉GGXX，应该知道GGXX的故事背景就不错，所以本作的故事也值得看看。我到网上查了一下，台湾某商城已经放出PSP中文版的预定，时间是3月9日。顺利的话，看到本刊的时候，本作的中文版已经出了。

话说前天玩到《苍翼默示录 便携版》，我本想随便玩玩就写介绍，结果欲罢不能，玩了两天才动手打字，真是屎尿未及。按照我的小经验，本以为PSP版不会太好，理由有两个：一是PSP的机能没法达到家用机版的高度。二是PSP的按键不适合格斗搓招。玩后发现，这两个猜测根本不是问题。



本作完全移植自家用机，人物一个都不少。在这个画面按下Start键还可以选择角色的服装颜色，每个角色的可选颜色非常多。



先来看看画面。PSP版确实缩水了。

但即便缩了点水，在掌机这种小屏幕上也足够不错。保证了画面流畅度，缩点水绝对可以原谅。据我观察，缩水出现在三个地方：人物分辨率、背景和每场开打前的场地介绍。PSP版人物分辨率有所降低，有点像素的感觉；背景由3D变成2D，每场开打前的场地介绍删掉了。这些都不是问题嘛。因为PSP版的格斗内容原汁原味，人物出招动作和家用机版完全一样，而且招式的华丽效果基本都在，打起来特别流畅爽快。

最初我看游戏画面，担心人物和背景都用2D会不会有点混乱。玩了十几个小时，没有看不清画面的情况。后来我又对比了一下Xbox360版，感觉PSP版的缩水处理地不错，虽然人物有些"像素化"，但又感觉像是换了种效果，在机能较差的掌机上表现出原作的华丽画面，做一些妥协很正常。还有一个优点不能不提，本作一点残影都没有，即便是在屏幕较差的PSP3000上。由于我不是技术党，所以无法解释PSP画面的残影问题，不知道ARC SYSTEM小组是如何解决的。最后就是PSP版删掉了每场开打前的场地介绍，家用机版的这个设计完全多余，2D格斗游戏看场地没有意义，删掉倒显得干净利落。

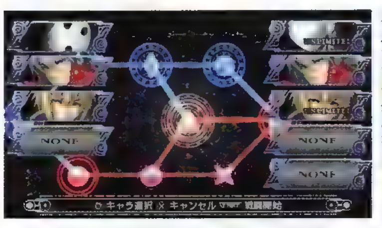
按键没有压力的原因我一说你就明白。这个《苍翼默示录》搓招不是很复杂，大招很好发，超必杀用摇杆设置了快捷键，推一下摇杆就出招。你别以为这么做是专门对应PSP，其实家用机版也这样，Xbox360版是用右摇杆当快捷键。简化出招是本作的特色，因为在系统上创新，本作考验对战双方的不是谁出招精确，谁的按键输入快，更多的是较量反应能力和对系统的熟悉程度。所以角色的招式都不复杂，而且不算多，出招很容易记住，也就很容易上手。但复杂的地方在系统上，本作的对战系统特别讲究，像什么防护罩、快速取消、Burst攻击、瞬间防御、受身等等，系统极其丰富，有些类似GGXX，有些则不同。

游戏模式上的强化是PSP版的亮点。首先是增加了一个军团模式，在一个地图路线上选择不同的路线前进，碰到不同的战士对战，对战后可以收一些角色，然后继续挑战别的角色，根据情况选择不同的战士，直到干掉最终Boss。有意思的是，这个模式中的角色是不能回复HP的，死掉就会消失。对战和征收战士的顺序要经过仔细考虑，不然一会儿角色就死完了。当然，如果你是高手，可以无视路线，见一个打一个就是了。

另一个新模式是商店。厂商给PSP版增加了商店，明显就是给掌机设计的。不管进行任何模式，打赢了几场战斗，退出到游戏主菜单时，都会根据情况加点，当然通关获得的点数最多。然后拿着点去商店购物，开启各种新内容。为了点数，没事多打打吧，相信用不了多久你就会爱上这款游戏。



这是PSP版新加的商店模式，在别的模式挣点数，然后到这里买东西消费。



军团模式就是中途可换人的组队战。HP可以慢慢恢复，不过角色死掉就消失了。



高速运动下完全不丢帧、不拖慢，也没有残影。右侧角色残影其实是大招（笑）。

NDS

三国志DS3

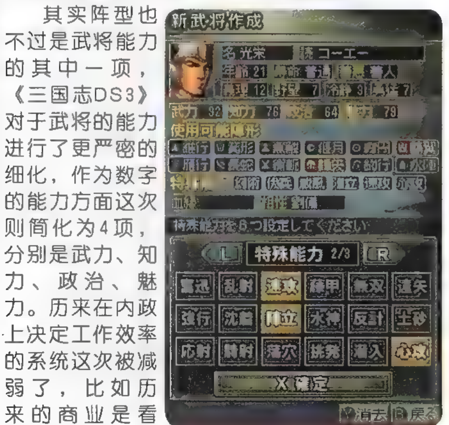


好几年来一直热衷于“无双”的光荣很久没有推出三国志系列的新作，现在他们只觉得“无双”好卖。只是DS实在不适合做无双类游戏，于是他们就复刻旧的三国志在掌机上，已经出了2代，这次的三代是《三国志5》的加强版。

《三国志5》本来就是一部内政简化的作品，而到了《三国志DS3》内政更简化到了无以附加的地步，所有的城市都靠几个指令就能完成内政，不用过多思考，搞搞商业搞搞治水，记得巡查保持民心就万事大吉了。

既然内政简化了，本作主要强化的方向就是军事。

战斗系统以《三国志5》为基础，是一种很复古的战棋版面，然后《三国志DS3》在这方面加入了新的要素进行强化。一个战场每名将领最多带20000的兵力成为一个单位，而这个单位根据武将的水平可以摆出性能各异的阵型，每一种阵型都有各自的特性：有的善于移动但是进攻防御一般；有的善于进攻但防御力很低；有的擅长弓箭不适合短兵相接；有的善于山地或水上作战……等等的这些都是战争时要考虑的要素。光是阵型的种类就有12类，并且每一类阵型还配合了一个《三国志DS3》新加入的要素——“兵器”。如果在内政中开发出了相对阵型的兵器，那么此阵型将会如虎添翼。



其实阵型也不过是武将能力的其中一项，《三国志DS3》对于武将的能力进行了更严密的细化，作为数字的能力方面这次则简化为4项，分别是武力、知力、政治、魅力。历来在内政上决定工作效率的系统这次被减弱了，比如历来的商业是看“魅力”这一项数值，这样一来内政低下的武将也不会无用武之地了。另外一提，武力也不再决定军队的攻击力，所以智将型的人材也不惧怕上战场了。武将第二个大项就是前面提到的阵型，强力武将能使用3－5种阵型，这样对战斗是十分有益的，针对不同情况运用最合适的阵型能让以少胜多成为可能，可以说这项数值恐怕比武力更关键。武将能力的最后一个大项就是特技，这次一个武将可以拥有6种特技之多，要是遇到强悍的特技配合以来，那真是呼风唤雨无所不能。例如本作加入了许多三国志系列后面才弄出来的美人武将，她们大部分都拥有倾国这个技能，能让男性武将陷入混乱（肯定是色诱吧？），而吕布拥有的“无双”这个著名特技就是被包围时候不降低防御力，对于玩家实用性不大（一般只有玩家包围电脑AI），此外这代最著名的就是“藤甲”这项特技了，拥有藤甲完全不怕弓箭攻击，但是一定会被火计火箭烧着，造成巨大伤害……要是这项特技配上不怕火烧的“火神”会如何呢？这就是特技的乐趣了，玩家在自己创建武将的时候可以尝试搭配看看。



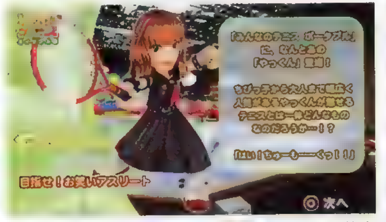
这次的《三国志DS3》算是比较有诚意的复刻作品。对三国志系列有兴趣，特别是没玩过老版本三国的玩家强烈推荐。

只看左图你可能还以为本作是中文版，确实中文非常多，尤其是这些属性系统方面的文字，大量的中文，直接就能看个八九不离十了。

SCE的《大众高尔夫》系列游戏已经成为日系高尔夫游戏的标杆，在我国也有着相当的人气。制作团队Clap Hanz Limited在2006年的时候也在PS2上出过网球游戏，本作就是其移植作品。因为同为一个小组制作的游戏，两者在风格上共同点特别的多。画面跟PSP上的《大众高尔夫》系列几乎完全一样。喜欢《大众高尔夫》的玩家，不管喜不喜欢网球这项运动，看到这个游戏都会很自然的被画面所吸引。

上手之后你会发现游戏的操作也非常简单，很符合“大众”的理念。

摇杆移动，△○×三键击球。球的位置很醒目，落点也会有提示。还有不论是你还是对手击打的球，你使用的是什么按键，就会被有一个与之对应的符号“印”在球上，提示你这个球是什么类型的球。直球或旋球或吊球，只要看球就能通过符号知道，而不必通过球路去快速的判断。还有你在击球的那一瞬间，角色头上会有一个标志来表示击球的时机是否合适。慢了会显示一只乌龟，快了显示一只兔子，正合适则显示一个乐符，这也是《大众高尔夫》的风格。所以游戏的特点就是通过在画面上加入各种效果，来最大限度地辅助玩家掌控局势。对于没有多少网球或游戏经验的人来说，也可以轻松上手。



日本艺人桜塚やっくん也来客串了，“她”其实是个男的。另外这形象越看越像曾哥，“她”是不是男的?

游戏中的角色很多，都是以三头身的卡通形象出演。而且游戏还继承了《大众高尔夫》系列中广受欢迎的角色自定义系统。发型、服装、小饰品，这些都可以给你的角色进行更换。初期服装自然不多，需要在游戏中一点一点打出来。

很明显这些设定都是为了让游戏一直保持新鲜感，但这些其实都跟之前的作品一样。制作小组在本作中走出了新的一步，他们给单人模式设计成有故事情节。你控制的人物到世界各地寻找对手，战胜了特定的角色之后还可以在以后故事中自由选用，这就相当于之前的直接对战解锁人物了。日本人普遍比较喜欢这种类似RPG讲故事的形式，制作人给各个游戏角色设定的性格都可以在故事中表现出来，这在单纯的对战中是无法实现的。不过对于国内玩家来说，确实是个鸡肋。

其实这游戏还有一个地方特别吸引人，那就是广告宣传。SCE找来日本有名的网球选手松冈修造当代言人，如果你经常看NicoNico这类日本的视频网站，肯定会知道他在二次创作的视频界有着怎样的人气，日本宅估计都很喜欢他。最后提一句，游戏是支持4人对战的，不过目前盗版都无法联机。想多人同乐请支持正版。



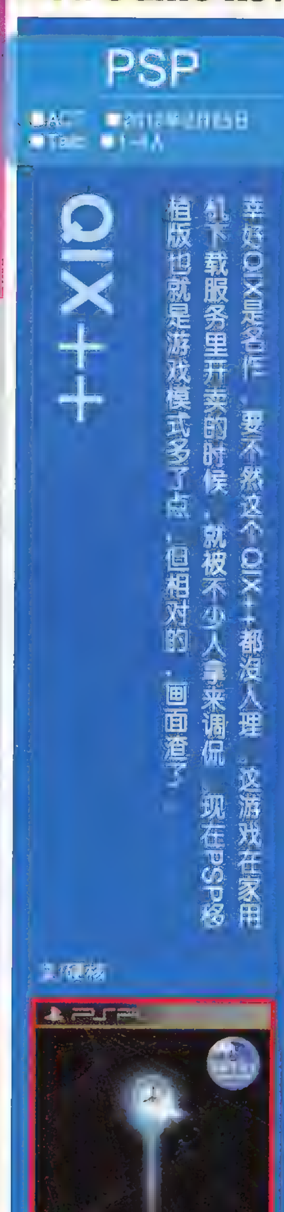
画面风格，还有一些图标之类的小元素应用，都和《大众高尔夫》非常相似。看着玩着都舒服。

PSP

大众网球 携带版

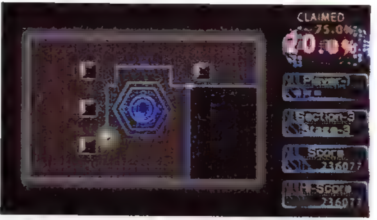
“大众”系列真是SCE的一块宝，系列所有游戏都秉承“大众”的理念，谁都能玩，谁都会玩。现在高尔夫球算是被他们占领了，网球呢？





QIX是经典的街机游戏，最早出现在1981年的街机上，要论起来，我得管它叫哥。游戏每一个关卡都是一个大且空旷的长方形，里面会有各种各样的QIX游走。没错，QIX指的就是游戏中的敌人。你控制的东西是一个小箭头，通常情况下只能沿着关卡边缘游走。当按下键后，小箭头就可以向关卡深处直线前进，同时在身后拖出一条尾巴，这条尾巴叫做STIX。当你拖着STIX再次达到关卡边缘的另一处，形成一个封闭的方形时，这块被围住的封闭区域就被你占领了。一般你需要占领超过75%的地盘才能获得胜利。

说到这里，估计有些玩家开始有印象了。以前街机上有不少这类游戏，特点是以美女为背景。Taito公司现在又重新把这个老游戏翻了出来，加强了图像效果和系统之后，在原名后面加了两个“+”，加强再加强。QIX++最早出在XBLA和PSN上，后来才给PSP移植。画面相比20多年前的作品肯定是大幅强化，但是相对于现在的游戏来说，实在是不怎么样。背景是以简单的线条或图案组成的，给人一种高科技的感觉，有点像《几何战争》那种。但是不知是不是限于PSP的机能，效果远不如家用机上的《几何战争》好。真想不通Taito为啥可以把新的《太空侵略者》做得那么华丽，这个QIX++却一塌糊涂。

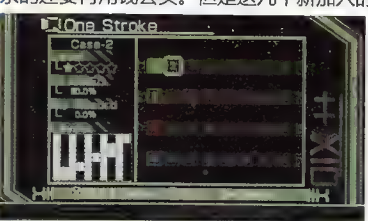


比起同社的《太空侵略者 EX》，这画面实在太朴素了。

而系统加强的内容也就是多几个QIX的种类，关卡中加一些道具，然后给你的小箭头加入一些升级的要素。在每一关过后都会获得不同数量的点数，可以在护盾、移动速度、画线速度以及幸运值上做文章。其实这些要素在原版的QIX游戏中就已经包含了，现在只不过是加了个自由升级的外壳。

PSP版单人游戏下收录了5个模式。

这是唯一比家用机版本厚道的地方，因为家用机版只有一种，其余的还要再用钱去买。但是这几个新加入的模式之间区别并不大，最主要的是这些模式下的关卡都不多。一个小关差不多30秒就能过去，接下来的计分、读盘、升级等等内容需要花掉你超过1分钟的时间，然后又是30秒的一个小关。这样差不多1个小时你就能把游戏玩完，其中40分钟是在菜单或读盘中度过。还好，PSP版收录了原版的QIX，没有华丽的背景和无聊的升级，这个还能再玩上几个小时。



要不是多了几种模式，这游戏很快就变乏味。

QIX++也有多人模式，其实就是普通模式下一起玩，看谁得分多。同样，多人玩之前的准备时间比游戏时间还要长，而且打完一局又要重新再建立主机连接一次。大家聚一起何必玩这种扫兴的游戏？

本期另一款《100万吨的碎片》也是这类型的游戏，但要有意思得多。

PSP

●ACT ●2010年2月25日
●Marvelous Entertainment ●1-2人

家庭教师HR

动漫改编的游戏对于没看过原著动漫的游戏玩家来说，一般会带来很大的纠结，除非游戏做的真的很好玩，但这款游戏没有达到这个水平。 文/剑纹

我没看过这部动画，所以一时无法动笔。后来想想算了，就按游戏说事吧，反正也没人规定动漫改编的游戏不能给没看过动漫的人玩。当然，这类纯Fans向的改编游戏还是看过原作比较好，起码不会有太多的不解和抱怨。



格斗部分非常简单，就那几个键，没有什么系统可言，并且画面也很简单。

如今日本最流行的动漫是什么？这个问题我个人感觉玩电子游戏就知道。我的意思是，最近出了什么动漫改编的游戏，这个动漫作品在日本就比较流行。这么说是有道理的，假如漫画不受欢迎，一般就出几期停掉了之。如果受欢迎，就一话话出下去，然后做成动画，或改编成游戏，挣钱的同时还能扩大产品的知名度。

我玩了玩PSP的这个新作《家庭教师HR 羁绊之战》，看情节又是学校里带有超能力的小p孩的故事。哪位知道日本有多少校园故事题材的动漫啊？怎么几乎都是一个模式，某小P孩在学校很叛逆，但很牛比，人家有超能力（或偶遇突发事件能力爆发了），一下子卷入某事件打到异次元空间，或者顺便挽救世界什么的。再看欧美的动漫题材，往往都是科学怪人，即便涉及到小p孩的故事，也以科学怪人或者使用高科技道具居多。这就是文化的区别！个人感觉，日本小孩喜欢动漫，所以校园剧居多；欧美喜爱动漫的宅男年龄大概比较大，美剧《生活大爆炸》就是个好例子，所以题材往往很黄很暴力。

说说游戏吧。本作的类型是格斗，但不是正经的格斗游戏，也不可能是。在我两个小时游戏过程中（不好意思，只能坚持这么久了），大多数的时间是在看对话。这游戏中的对话不能跳过，因为对话中会让你选择一些无关紧要的选项。由于故事发生在学校，玩家还能在地图上移动，不同的场景中来回找情节，然后继续对话，有些角色被你忽悠了就加入进来，和你一起打群架。这些场景都是在校园，比如篮球馆、餐厅、保健室、教室等等。根据情节，还会去别的学校找事……

故事情节是本作的主要内容，由于没看过原著，所以不知道有没有改动。而本作毕竟不是个纯文字游戏，推动游戏前进的是格斗部分。本作的角色很多，战斗前可以随便选组合方式，这方面类似《死神 嘉年华》，但是没有死神的角色关系系统有趣。二对二的战斗不是四个人混战，而是一对一战斗，中间可以随时换人，切换另一个战友跳出来的时候还可以连个两人连击，还能发动二人携手必杀技。失败的条件很正统，我方二人全部被干掉就Over了。出招单调得很，就那么几招，格斗系统很简单（如果算格斗的话……），没有什么研究价值。格斗部分还是服务于游戏的故事情节的，独立出来不值一提。

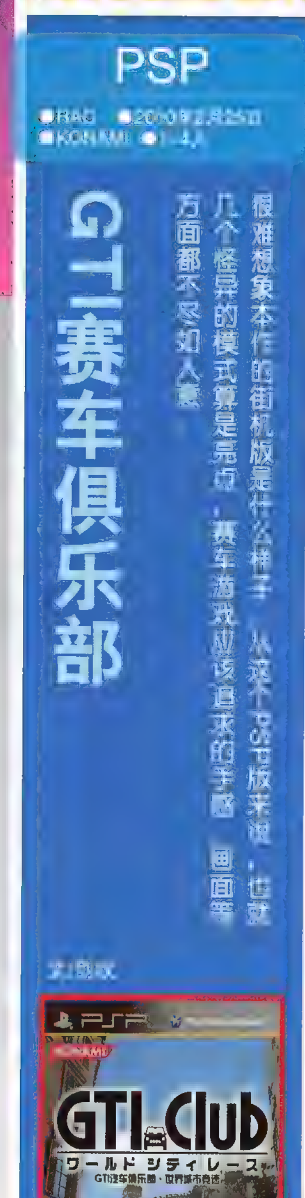
动漫改编的游戏向来如此，可能能够满足动漫爱好者，而游戏玩家则可以完全无视它。



游戏进行模式是在不同的地点移动，按照情节进入格斗部分。打完继续移动。



人物头像也不太好看，画得同样很简单。也许原著动漫就是如此？没看过比较麻烦。



Konami公司推出赛车游戏让人意外，在我们印象中除了做GT赛车的Polyphony Digital，日厂很少有会开发赛车游戏的。本作有街机版，按理说应该多宣传PSP版才对，可PSP版的宣传并不多，加上只推出PSN版（下载购买，不发售实体UMD），就让小编我比较好奇了。我当然是希望本作能来个小惊喜，但试玩却很杯具。说实话，已经好多年没玩过这么“个性”的赛车游戏。当然，试玩后我也弄明白了为什么本作如此低调。

在我印象中，赛车游戏主要分两大类型：模拟真实和超现实。这两类赛车游戏的界限非常鲜明，不举例。其实还有一类赛车游戏介于这两类之间，就是要真实不真实，说夸张还有点真实。我个人认为能让玩家觉得爽快又有点真实的操作手感，这类赛车最不好做。当然GTI是个反例。



游戏画面惨不忍睹，尤其是环境和路边观众的贴图真的是“图”；而且比例严重失调。

这个GTI的操作手感是这样的：你按一下左右键，也就是打方向盘的左右，车就会马上向左右移动，完全无视汽车原理，像车体的重量感觉啊，惯性啊，车轮锁死之类的都不存在。就像一些人常说的，某动作游戏玩起来手感飘，没有打击感，GTI就是这种感觉。而且玩长了居然让我想起了一些上个世纪八几年的8位街机赛车游戏，不过名字我是想不起来了。

可见本作的水平还停留在上个世纪，同时证明街机也不一定都是好游戏。


足球模式是亮点，玩法是看谁把球顶进对方的球门。当然这个玩法并没有什么技术可言。

本作的画面比较亮，风格上有一点点像SEGA公司的Outrun，不过画面细节比Outrun差远了。尤其是近看街道建筑的贴图，完全就是纸片。说起Outrun，它虽然也是走夸张路线，但操作有自己独一无二的个性，手感极棒，甩尾特别讲究技术。不是说游戏一夸张就能忽视操作。可这个GTI就差远了，操作感平淡，没有挑战性，玩一会就觉得乏味。

游戏模式少得可怜，只有两个：正规的比赛和小游戏合集。亮点是后者，里面有不少新鲜的玩法，比如足球模式，就是两辆赛车踢足球，看谁先把球顶进对方的大门；西红柿大战模式，四辆赛车用西红柿当武器，互相开火攻击；还有抢夺礼物模式，就是看谁抢到礼品盒，然后保持到最后。从这些小游戏来看，本作应该比较夸张才对。可没有好的操作感，只用“灵敏”的操作糊弄人也不是个事啊。

本作的改装车辆模式可以忽略，基本没什么内容。主菜单中的设置功能更雷人，只有改名、存档和自动存档设定这几项……连个设置按键的功能都没有。当然，很可能这个PSP版GTI并不是Konami开发的，他们只负责发行。可挂着自己的牌子，游戏的素质好歹也把把关吧？

PSP

●ACT ●2010年2月25日
●Halfbrick Studios ●1人

丧尸时代



可以一玩的小品级游戏，麻雀虽小五脏俱全，对于PSN小游戏来说，能够做到这种水平已经相当不错了。

文/剑纹

minis游戏是通过网络下载方式贩卖的PSP游戏，这类游戏的容量通常比较小，大约100MB左右，比如俄罗斯方块、塔防等，可见minis游戏大多很休闲。本期的这款《丧尸时代》就是一个minis游戏。

《丧尸时代》这个名字有点奇怪，怎么丧尸还成了时代呢？其实游戏的故事比较贴切，讲的是一个大脑进屎的教授研究出丧尸，在被猛男主角抓到时，教授开动另外研究出的时空机，将丧尸传送到了各个时代。目的是毁灭全人类。这就是丧尸时代这个名称的来历。

游戏的玩法是控制坏小子猛男到各个时代杀丧尸。

操作方式是“几何战争”类型，用摇杆控制主角移动，用圈叉方块三角四个键向不同方向瞄准射击。这种操作方式太多了，尤其是小游戏很喜欢使用。另外还有L键扔雷。别看本作是个小游戏，操作很简单，但内容丰富，玩起来很有乐趣。

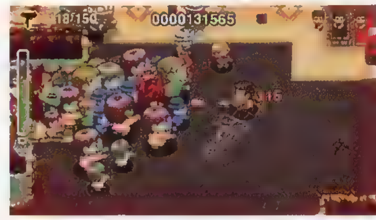
首先可用武器很多，除了标准的手枪，还能捡到机枪、乌兹冲锋枪、散弹枪、火焰喷射器、狙击枪等武器。这些枪的特点不同，类似以前FC版的魂斗罗，武器特性一试便知。关卡也不少，有恐龙时代、1930年、古埃及、幕府时代的日本、未来，这几大场景。不用说，这些场景的区别很大，每关的丧尸种类有很大的不同，都很有关卡特色。难能可贵的是，这些关卡每关的最后都有一个强力Boos可打。比如第一关恐龙时代，普通丧尸是受了感染的原始人，Boss是一个受到感染的恐龙；第二关的1930年，普通丧尸都是那个时代的绅士小姐打扮，Boss是一辆老爷车……而且普通丧尸也有区别，有些会开枪，或者体积巨大。



第一关恐龙时代的场景，丧尸都是原始人。可怜的原始人不会用武器，只能挨打。

这款游戏虽然只有130MB左右，但故事情节很丰富，通关期间能遇到不少角色。前面说了minis游戏都很休闲，本作也是如此，对话的特点是恶搞，还有不少粗口。比如游戏主角一直号称自己是纯爷们，自称坏小子“大条”（steakfries），他称呼教授为“脑袋进屎教授”（Shit-for-brains）。

由于本作是款小游戏，那么咱们介绍也少写点，多放几张游戏截图给各位看看吧。



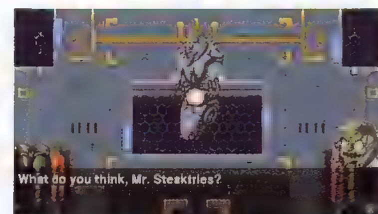
丧尸都是扎堆么？没见过真的，无法证明。如果丧尸从四周包围主角，就有意思了。



游戏的场景很多，但都是在室外场景，所以下部作品可以增加室内战。



日本幕府时代的丧尸，颇有中国风啊。本作整体不错，如果再增加一些细节就更好了。



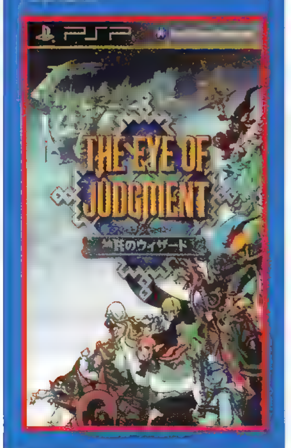
最终Boss体型巨大，威力强劲，但还是不敌主角。最后留了个悬念，期待2代吧。

PSP

●SLG ●SCE ●1~2人

审判之眼 神谕的巫师

PS3上The Eye of Judgment的缩水版，缩掉了高质量的画面效果和支持摄像头的新奇玩法，不过对于一款卡片游戏来说，只要游戏规则和卡片数量没缩水，那就是可以接受的。



3年前PS3上出了一款配合专用摄像头PS EYE的卡片游戏《审判之眼》，3年后这款游戏出现在了PSP上。如果说PS3版游戏名称中的“眼”暗指那个摄像头的话，PSP版的名称则没有什么隐藏的含义了，因为它不用摄像头，也不用真的卡片，PSP版的这个《审判之眼》就是一个普通的卡片游戏。但是纯缩水的话怎么也说不过去，所以SCE给PSP版加入了一个比较重要而且PS3版本没有的东西——故事模式。

故事模式中你要游历于各个地区与不同的敌人对战，直到获得足够多的好卡片，最后干掉最终BOSS。故事模式最吸引人的应该算是讲述故事的过场，游戏采用的是类似电子漫画的形式表现，这要比直接头像加文字的方式华丽许多。不过在故事模式中你只能够保存一个存档，而且每一关过后都会自动保存。故事模式并不算长，只有20关，不过单机的话还有一个竞技场模式可以玩。要获得新卡就需要不停地与电脑对战，赢得卡片或者赚钱去商店里买卡。


电子漫画的形式来做过场，可以表现的东西更多。可惜没有语音，也没有中文版。

除了前面说的故事模式和竞技场模式，游戏还提供了图书馆和对战游戏模式。

图书馆中收录了大量与背景世界观有关的内容，还有各种召唤单位的图鉴。这些内容需要通过故事模式来收集，如果你在玩的过程中对这个世界产生了兴趣，这里绝对是值得花时间来潜心研读的。游戏的对战支持面对面的无线联机，此时两人可以互相对战，也可以交换卡片。当然对于一款卡片游戏来说，对战的乐趣占了80%以上，所以利用网络和全世界玩家对战，应该是必不可少的模式了。

如果你是没有玩过PS3版的新手也不用急，PSP版里准备了详细的玩法说明，配合图解和文字，当然想要看懂还需要明白日文。在对战模式中还有专门的训练关，会一步一步教给你规则和玩法。

游戏的画面效果相比PS3缩水严重，这也是情理之中。PS3版本的战场都有动态效果，流动的海水或者转动的齿轮等等。到了PSP版本这些都没有了，只有静止的一张贴图。战斗单位从卡片里蹦出来的效果都一样，相互攻击时拉近的战斗画面也省略了。还好，战斗单位在战场上仍然是以3D的动态形象来表现，不细看的话还是可以接受的。

也许正是因为PSP版褪去了“摄像头专用游戏”这个噱头，才让人更加专心于卡牌对战技巧本身的研究吧。另外没有了那么多硬件的要求，也能让更多的人有机会尝试。但是过短的故事模式和单调的斗技场很难让你持续保持兴趣，只有多多找人对战才行。


画面感觉很像是《游戏王》，当然游戏规则差十万八千里。

PSP

●ACT ●2011年2月24日
●SPIKE ●1人

在一年时间内，在一所学校中打架，争夺第一小流氓的地位，还有妞泡，所以这是纯爷们的游戏

喧哗番长4 一年战争



可以看作是日本人的GTA游戏，不同的是题材。日本人喜欢校园剧，动漫日剧等题材有大量校园题材，我个人猜测这可能跟日本的教育有关，毕竟日本重视教育，早就消灭了文盲，达到全民有文化。所以差不多每个日本人都上过学，所以校园题材的作品受众不会少。就跟我们做乡村电视剧、古装戏一样，看得人多啊。而校园题材我朝就不一样了，就像PG编辑平均高中文化水平，做个大学题材的游戏就有不少人没有代入感啊。

本作讲的是日本校园小玩闹打架泡妞的故事。

别看学生们岁数不大，但个个苦大仇深，动不动就紧皱眉头，瞪大双眼，一脸的杀气。而原地站立、走路、跑步都要摆出黑社会的Pose。说实话，这么不和谐的游戏日本相关部门怎么不管啊？小孩玩了怎么得了啊？

本作的画面相当不错，3D效果很稳定，速度也流畅。人脸模型什么的也很好看，表情和动作的变化特夸张。并且画面内容极为丰富，光游戏的各种各样小流氓就够看一阵子了。这类游戏的画面不行是不行的，必须有好画面才能吸引玩家玩下去。这点本作做到了。和GTA类似的是，本作的玩法自由度很高，虽然不能完全自由行动，靠出发点进入任务，但场景不少，而且主线支线任务、收集要素众多，打架升级等要素应该可以满足玩家的需要。

最著名的“用眼神杀死你”系统原来是个DDR，你知道我说的是操作方式类似DDR，“杀气”到指定位置按键，按对了就把对手镇住，先下手打他。反之就被对手打。平时在路上碰到同学，可以用眼神瞪他，然后进入战斗。游戏主要玩法是通过战斗得到争霸校园的目的。当然其中还有别的一些玩法，

游戏还设置了快进模式，如果着急对话太多，或者完全不想看情节，都可以解决。按三角键快进，或者按Start键跳过情节。当然有些情节是不能跳过的。不过个人认为，这种游戏主要看情节，其实可玩的那些内容只有配合情节才能让你觉得有趣，这就跟GTA完全一样。如果去掉了大量的任务对话和故事情节，这种游戏很枯燥的。因为战斗系统就那样，学习并组合一些招式，本作还能练练级，但打起来肯定没办法和真正的格斗游戏相比，也不如纯通关ACT好玩。所以一定要配合情节来玩，了解一下校园小流氓的是非恩怨。别看他们打架斗狠，泡妞却总犯傻，难道这就是青春？看看人家争当学校恶霸的艰辛，然后想想自己遇到一点困难算什么，心中默念信春哥，没问题的。



本作中学生的表情都是这么苦大仇深。符合日本横青风格，不过看多了也不舒服。



在校园里碰到同学用眼神瞪他，打架提高自己的地位。这校服真有点黑社会的意思。

有升级系统的动作游戏。看升级画面，不仅游戏时的画面纯爷们，连菜单都这么霸气。



本作有等级概念，可以练级的。光靠技术打不赢高等级对手，这是不够硬派的地方。



青蛙军曹在动漫世界大红大紫，凡属在动漫世界大红大紫的，都会涉足游戏世界。在游戏界NBGI公司拿着青蛙军曹的游戏版权，他们最开始的定位是将其改编成动作游戏。不论是早期PS2、GBA上的作品，还是NDS上的几部作品，几乎都是动作游戏，难道是觉得那几只青蛙太好动了？也许是做了大量同类型的游戏后创意枯竭了，NBGI想起了RPG这种易于表现故事情节的游戏类型，再结合上动作要素就是ARPG了。而NBGI本身就有一个非常出名的ARPG系列——《XX传说》（XX不是OOXX，这里是某某的意思——剑纹注），两者一糅合，就有了本作，我看可以叫做《军曹传说》。



大框头像加上字幕和配音来演绎剧情，这一看就知道是"传说"系列。克罗罗的人脑袋看着就有喜感。

说起南梦宫制作的《传说》系列，大家一定非常熟悉，NDS上也出过不少正统的作品了。所以这次的《克罗罗RPG》，有着大量现成的东西可以参考借用。比如战斗系统、操作方式、迷宫设计，还有料理之类的这些小特色，统统都有体现。战斗采用经典的踩地雷遇敌方式，战斗时最多3人出战。习惯了家用机上4人作战和3D画面的人可能不太习惯，不过NDS上的传说倒是3人出战的情况较多，掌机玩家们容易适应。2D的画面表现也更适合2D动画的角色们。

我们先来说说剧情，游戏讲的是军曹一行人穿越到几个平行世界的欢乐故事。

动画中的那几个主要的人类角色虽然没有跟着一起穿越，但是在平行世界里你可以找到跟他们一模一样的人，只是名字不同而已，非常经典的做法。声优的演出是个亮点，游戏中重要的剧情全部都有配音。毕竟缺乏动态的画面，声音就是最吸引人的了。

本作的战斗系统围绕一个叫做CC（连击能力）的东西展开。不管是普通攻击，还是技能或魔法，都需要消耗一定量的CC。当你的CC用完之后，你就不得不停止进攻，开始防御或者躲避敌人的攻击。CC当然是越多越好，这个量跟武器有关系，随着剧情的推进，后期买到的武器好了，CC 也就多了。青蛙们职业的设定也比较符合原作。Keroro是那种主角型的人物，武器是剑；Tamama则是力量型角色，双拳打天下；Giroro是射击型，远距离支援；



召唤出来的各种南梦宫游戏人物也很有意思，这个是风之克罗诺亚。



游戏的战斗画面还不错，可惜游戏中的场景画面是个缺点，也就十几年前的水平。

Kururu这个脑力劳动者很显然就是魔法师的职业；最后的Dororo是忍者。虽然各有特色，但是《传说》系列中相似的角色太多了，青蛙们的招式随便从前人那里借鉴一点就都有了。比如Keroro就会用很多传说主角都会用的招数，什么魔神剑、散沙雨、飞燕连腿之类的，当然招数名字都有改变。

角色就是那5只青蛙。

由于登场的人物一开始就已经定下了是那5只青蛙，多少让人觉得缺乏变化。制作小组的解决方法是配合故事剧情，给青蛙们安排不同的“服装”，穿上特定服装后能使出专有的招数。在“武者的世界”，Keroro小队可以得到日本战国风格的服装，武士、浪人都有；在“海贼的世界”则是海盗装，有加勒比风格也有北欧的维京

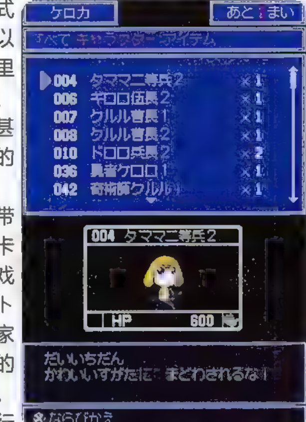


连太鼓达人里的咚咚兄弟都可以被召唤出来，还真是不拘一格。反正是穿越游戏，怎么欢乐怎么来。

风格；“骑士的世界”则是经典的剑与魔法世界风格，但事实上小队的装束更像是高达机器人，这也跟Keroro的个人爱好有关吧。

传统的日式RPG中，迷宫占了非常重要的位置。《传说》系列的迷宫光从地图上来看并不复杂，往往是在迷宫里加入各种机关，让你不再是寻找出口那么简单，需要动脑解谜才行。本作也是如此。不过相对于迷宫的复杂，大地图上的行动就显得简单了，当前剧情需要你去的地方，都会有明显的标记打在地图上。

Grade值的设定也是《传说》系列的特色，它是对你每场战斗表现的评价。战斗用时，自身受到的伤害多少，招式的华丽程度等等都会影响这个G值的取得。在以前的《XX传说》作品中G值只有在通关之后才有用——用来购买一些特殊的能够影响二周目游戏进程的选项，大幅改变游戏体验，可说是官方的金手指。而本作让G值变成了另一种形式的货币，你可以在特别的商店里用G值换道具、武器、菜谱，甚至是小队队员的战术选项。



本作还附带一个3对3的卡片对战迷你游戏“ケロカバトル”。卡片大家都知道，最大的乐趣在于收集。你跟NPC进行卡片游戏对战胜利的话，就可以获得他的一张卡片，当然如果输了的话也会损失一张卡。数百张卡片想要收集齐要花上不少时间，不过这些卡片其实就是已经出现的人物或者怪物的图鉴，并非专门绘制的新图。

说白了这还是一个动漫饭丝向的游戏。

靠着人气动漫角色的全新无厘头冒险故事以及声优的卖力演出，再加上《传说》系列积累下来的东西，组合成的一个游戏。它比起NDS上正统的传说要差不少，但是比起NDS上其他的军曹游戏，这个有着RPG血统的游戏又显得更加耐玩。而且RPG更善于讲述故事，玩这部作品的过程，就像是看了一部新的青蛙军曹剧场版动画。



动画中的人气角色都会出场，但别忘了这并不是本人，而是另外世界中的人。其实形象和声优不变就OK了。

PSP

●ARPG ●2010年3月4日
●NBGI ●1~2人

.hack//Link

万代公司的长项就是动漫作品的改编，好不容易弄个原创游戏吧还是往动漫全方位发展了，如果说前几作还是原创游戏的话，这个《Link》就变成了动漫改编游戏了。

文/硬核



动漫改编的游戏太多了，一般都是饭丝向的作品，没看过原作的人基本不会去玩。.hack系列比较特殊，东家BANDAI公司从一开始就是全方位地在各种媒体上制作，而且游戏的知名度似乎更大一些，你可以将那些相关的动漫、小说或其他任何玩意都看成是以游戏为基础的改编。当年PS2时期的日式RPG还算火爆，所以.hack前两个系列的游戏口碑不错。所以很自然的，这个处于系列第三部续作地位的《链接》，一开始就受到很多人的关注，日本媒体在报道时也用了“系列的集大成之作”这样的句子。

可惜本作给人的感觉还是动漫改编，只是方式有所变化。

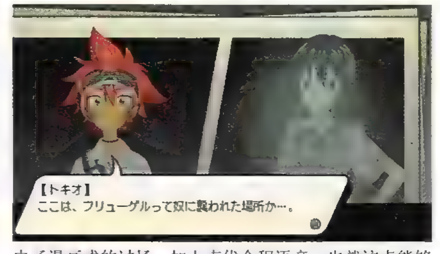
当你拿到游戏玩了1个小时之后，你就会无奈地发现：这是个动漫改编的游戏，至少是以这类游戏的标准来制作的（事实上确实有一个同名的漫画先于游戏开始连载）。游戏的卖点在于“链接”系列所有作品的剧情和人物，包括之前的游戏、漫画、动画、小说，广播剧等等全部内容。明白了吧？所谓的“系列集大成”并非在之前游戏系统上的融合和进化，而是把故事串在一起再讲一遍。让玩家的兴趣建立在对其他作品人气角色的迷恋上，这不是典型的主流动漫改编游戏做法么？



游戏没有大地图的概念，一个菜单就搞定你了。想去哪、跟谁对话等等，都直接选择。

既然是动漫改编游戏，咱们就先从这个角度来说说。本作一共有100多名角色出现，算是完全涵盖了.hack系列。游戏中能够成为同伴一起冒险的就有30位以上，够多了吧。游戏的OP动画很有特点，颓废猥琐的风格让人受不了，也不知道想要表达一种什么情感，中二？（男主角确实是中学2年级生。）描述主要剧情的过场，都采用了类似电子漫画的形式，所有的台词都有声优来表现，这点算是不错。剧情上讲述的是男主角进入游戏“The World R:X”，然后穿越到各个时代遇见各种角色，要一次性解开所有的谜团。

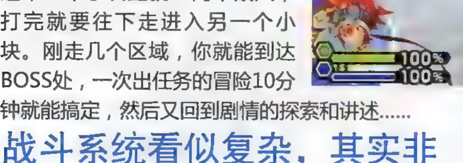
以上这些内容对于剧情饭、声优饭来说也许已经足够了，但这毕竟是一款游戏，一款ARPG，需要有一个游戏系统来支撑。如果系统很糟糕，别说游戏玩家不买账，冲着剧情来的人也有可能忍受不了游戏的过程而无法坚持打完故事。《链接》中主角以基地据点为中心，通过网络的形式到达各个时段冒险，在不同的区域到达不同地点，找不同的人对话。所有这些全部都是



电子漫画式的过场，加上声优全程语音，也就这点能够吸引原作爱好者了。



通过菜单的选择来完成。也就是说你并不是“走”在这些区域之间，而是看着无聊的菜单文字来推进剧情。想看风景？没门！



怎么说这也是ARPG，战斗的时候总算是可以实际操作主角在关卡中移动了。不过这些场景都是由若干个小区块组合而成的，通常一个小块里就一两个敌人，打完就要往下走进入另一个小块。刚走几个区域，你就能到达BOSS处，一次出任务的冒险10分钟就能搞定，然后又回到剧情的探索和讲述……

战斗系统看似复杂，其实非常非常的简单。

本文最后会附上简单的系统介绍。基本上就是盯住一个敌人猛砍，将它打飞后让同伴在空中追击。同伴会将敌人打回给你，然后你只需要盯着屏幕下方的指示条，在适当的时间按下适当的按键，将敌人打回空中，然后同伴再打回来给你……如此重复，一直到它没血或者你没在规定时间内按下按键才会中断。估计所有人看了这种战斗之后都会感觉和打棒球很相似，实际上主角的动作也是按照棒球挥棒那么来的。两面都是刃的剑也能当棒球棍那么使唤，真是太有才了。另外满足条件后可以放合体必杀技，不同的同伴必杀技也不同。从发动必杀开始，到打完这一套，差不多20多秒。第一次看很爽，但看多了谁也受不了。而且这种异常简单的操作，也只能带来廉价的快感，导致成就感很低。

说不定是因为要以剧情为重点，把整个系列都塞进去，又要电子漫画又要配音，还要给30多个角色设计合体必杀，这么多的内容已经让UMD的容量吃紧了，没空再在战斗系统、关卡场景、敌人种类上下功夫了。又或者是故意将战斗弄得短小简单，让你在看剧情之余休息一下。反正这游戏就是.hack系列饭丝向的，如果之前不了解这个系列还是不要玩了，因为剧情跟以前的联系很多，新人会看不懂。战斗也单调，没多少研究价值。

战斗系统简单介绍：

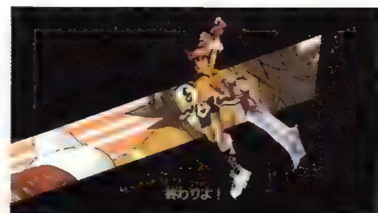
使用摇杆控制人物走动，按住L键再配合十字键可以调整视角。当你接近敌人时，会自动锁定它，如果近处有1个以上的敌人，可以使用十字键的左右来切换锁定的目标。

○键是通常攻击，连按的话就是连击了。连击同一个敌人可以较快的消耗它的Break值，当这个Break值到0后，它的防御力会下降。此时如果使用连击的最后一招（或其他特技）能够将其打到空中，此时可以按L键让同伴实施空中连击（注意这一招需要消耗同伴的SP，如果SP不足则无法实施）。接下来就是两人之间的棒球式打击，下方的指示条会很明显地提示你按键的时机。当怪物的HP不足以承受你最后一击的时候，往返的攻击就会以主角全力一击结束。最后这一击的效果会根据你之前对击打时间的掌握程度来定，打得好的话，最后获得的HP和经验值加成也多。如果屏幕右边的合体技能槽满了，可以在打棒球的过程中改用△键确认，就能使出合体攻击。在合体攻击中也有可能出现随机的按键提示，如果能准确按下就能进一步增加与这个同伴的友好度。

按住R键可以打开道具和技能快捷菜单，随时更换和使用。你可以按Start键进入菜单选择“アクショントリガー”进行设置。另外在游戏过程中同伴很可能提一些战术方面的提议，需要你按L或R来选择一种。这些除了会对战况产生一定的影响外，有些还会影响到同伴的友好度。



被戏称为“棒球”系统的战斗，打来打去，打来打去，打来打去……无聊了吧？



合体必杀，耗时巨长，还无法取消不看。好在游戏本身不难，干脆不用这合体招。

玩家谈(1)

新年他们都在玩什么？

文/欣可

各位读者朋友们，给大家拜一个晚晚年！本刊继PG BAR之后又一全新的编读交流栏目——玩家谈，隆重登场啦！平时都是读者在回函或邮件里问小编问题，这次小编们也来个“反客为主”，访问一下咱的玩家朋友们吧！这次访问的对象有学生朋友，也有已经工作的资深玩家，还有曾经的游戏从业者，他们的回答风格迥异，很有意思，大家不妨看一看有没有谁和自己有相同的经历哦！如果想参与也非常简单，发邮件到邮箱pgmagazine@yeah.net报名就可以了，等着你哦！

[问 题]

1.最近在玩什么掌机，为什么坚持玩这个掌机？
2.最近一个让你喜欢并沉迷的掌机游戏是什么？理由？
3.是否有购入PSP go或NDSi或NDS LL的打算？
4.是否更喜欢掌机多些？为什么？
5.经常在什么情况下玩掌机（如地铁、被窝、厕所里等）？每天的游戏时间大概是多少？
6.在公共场合玩掌机是否有被搭讪或被讨厌的经历？
7.是否有过掌机丢失的情况？如果有讲一讲过程，如果没有讲一讲自己平时怎样爱护的。
8.除了掌机，是否也在玩家用主机游戏？玩什么游戏？
9.希望在杂志上看到什么样的内容？给我们一点建议吧！
10.新的一年有什么新的打算？为其他玩家送上自己的祝福吧！



王曦鸣

设计师，25岁。拥有主机NDSL、XBOX360、PSP、Wii，游戏玩龄12年，擅长类型RPG、AVG，最喜欢《牧场物语》、《塞尔达传说》和《战神》。自小喜爱游戏，各类游戏都有接触，属于广而不精的群众玩家，最苦手的游戏是马里奥各系列（有一万条命都不见得能见到库巴……），所以除了顶蘑菇系列其余的都很有爱。自小热爱游戏事业、向往成为游戏编辑，曾经也做过某游戏杂志美编数月，由于不可抗拒力量不得不放弃，但玩游戏依旧。

1 最近坚持玩的掌机是NDSL，原因很简单——好玩的游戏多。我不是画面党，即使是满屏马赛克的画面我也能玩得不亦乐乎。再有就是因为电池续航时间比较长（本人很懒，不愿意天天充电却只能玩几个小时），NDSL是个不错的选择。

2 当然是《塞尔达 灵魂轨迹》了。本人并不是对戴绿帽子情有独钟（笑），只是游戏难度的回归、悠扬的主题曲旋律和吹笛时久违的感动，令我欲罢不能啊。本人玩塞尔达传说系列每每都有很有趣的经历：为了解开谜题而在某几个地方用各种道具轮番上阵，用剑砍、用回旋镖扔、用炸弹炸、用弓射，总之合理的不合理的手段统统试一遍，而且经常站在游戏设计者的角度，来猜测为什么要设计这样的地形，为什么要布置这样的道具，要怎样解谜，而往往最终的答案出乎意料之外，却在情理之中，反而是自己想多了，呵呵。

3 最近有购入NDSi的打算，准备入手两台，和女友一人一台。PSP go和NDSLL没考虑过，都不太合我的胃口……更新装备是必须的，现在神游NDSi也已经上市一段时间了，价格也比较稳定，都是我考虑入手的因素，女友大人和我一起分享游戏也是我购入两台的主要动力啊！

4 4. 喜欢掌机多一些（包括iPhone）。现在本人都是是小L和iPhone不离手的。掌机带给我的就是随时随地的快乐，不管在哪儿只要条件允许，掏出来就能玩上一会儿（即使没有存档）。记得我打《牧场物语 太阳岛》的时候，经常是忘记存档，有半个月打开记录总是在同一天里，发誓赌咒要存档，结果每次关机的时候都忘得干干净净……可我依然在重复重复再重复地享受着游戏的快乐。

5 经常在各个地方玩掌机（如地铁、被窝、厕

所里等……笑），每天游戏时间大概在三个小时左右，周末及节假日延长若干倍。

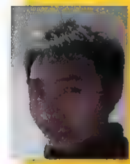
6 有啊，记得08年的时候我在公车上玩NDSL，同乘的一位中年妇女问我这个是不是可以开发小孩子智力的那个游戏机，记得有个游戏是什么脑白金。我当时一惊，拘谨地说是，这位大婶就开始跟我说起给她家孩子买PSP以为可以寓教于乐结果成为成绩下降的主要原因等等辛酸史……当时我正在玩雷顿教授（汉化版），她还饶有兴致地跟我一起解迷呢（汗）。最后说回去也给她家孩子买这个开发智力，我心想你家孩子也太幸福了！我小的时候玩GB都是晚上等父母睡了躲在被窝里拿个手电筒照着玩的啊，还被没收过N次……

7 有过惨痛的经历……丢过一台GBC和一台GBA，都是晚上放学落在班里忘记带回家，第二天就不见了。GBA比较神奇，后来找回来了，是丢了几个月之后在学校附近的一个游戏店里看到有出售二手GBA的，我惊讶地发现居然就是我那台！（背面电池仓里有记号）我把事情和老板说了，回家拿了GBA的包装（幸好还在），确认了型号，老板很爽快地还给我了（好人啊……，失而复得的感觉真的很难形容，当时看着我那伤痕累累的GBA（自己弄的）真是百感交集啊！

8 也在玩家用主机，最近一直在玩的是《刺客信条2》，已经完美穿版，所以现在没事的时候在威尼斯城里蹦一会儿，抓俩小偷什么的。我的时间不多，每天也就能玩几个小时，所以错过了好多游戏，不过还好我是五元党，买回来放着，等有功夫想起来了再慢慢玩，呵呵……

9 我是杂志的忠实读者，希望能在贵刊上看到更多有意思的专题栏目，多一些读者交流栏目。已经是新的一年了，希望贵刊能够继续发扬创刊以来的优点，更上千层楼！

10 新的一年里我要努力挣钱，争取早日进入小康生活！（笑）我只是千千万万个玩家中很不起眼的一个普通人，新的一年我希望所有喜欢游戏、喜欢掌机的玩家都能健康快乐，都能有自己喜欢的游戏玩。



陆天益

高三学生，19岁。拥有主机PS2、GBA、FC（寒碜了些……），游戏玩龄9年，擅长类型SPG，最喜欢《旺达与巨像》、实况和机战系列。一个标准的球迷，梦想当警察，虽然长着一张大众脸，但对游戏有着一颗热情的心，朋友圈大多数人都在玩网游，自己却对家用机游戏情有独钟，也算得上是阅尽千款游戏的玩家了。

1 由于高三学习压力重，所以最近不太玩什么游戏了，只是偶尔打开手机玩一些珍藏的GBA游戏。GBA是我的第一个掌机朋友，还记得当年三五好友在一起，捧着心爱的掌机一起玩游戏，《火纹》的凸点，《游戏王》的斗智，都成为了美好的回忆，现在回味起来别有一番滋味。可能有人会说现在还玩GBA落伍了，但我认为，咱们玩游戏为的是乐趣，而不是华而不实的画面。

2 最近沉溺的掌机游戏也要追溯到两年前了，由于这里信息不发达，在那个时候才知道出了《机战J》。由于听说是GBA上的最后一款机战游戏，我这个机战饭当然要捧场。可以说这一款机战的难度是最低的一款，也是画面做得最好的一款，并且加入了当时最新的SEED系列，更是有堪称机战系列最难入手的机体真志雷玛，本作给GBA的机战系列画了一个圆满的句号。

3 对于是否购入现在新出的几个掌机，像PSP go等，我还是持观望态度。一来自己的经济实力有限，而且现在的学习压力够大，买了还不一定有时间玩，二来现在对我来说也没有什么特别值得一玩的游戏。如今很多游戏开发商只注重游戏的商业价值，忽略了游戏性，还是希望以后能有更多好游戏问世吧。

4 对于更喜欢掌机还是家用机，我认为没有可比性。人们喜欢家用机是追求画质和全家人一起玩游戏的温馨感，而掌机给我们带来的是方便和时尚，当然还有几款掌机独占的神作。总之青菜萝卜各有所好。

5 掌机是休闲娱乐的好工具，特别是对我们这样的学生人群，在一天的忙碌之后，晚上拿出掌机，玩一会儿自己喜欢的游戏，这就是支撑我们白天努力学习的动力。游戏可能是有些家长讨厌的对象，但适度游戏益脑，这是肯定的，一般每天游戏半小时到一小时左右我认为最合适。

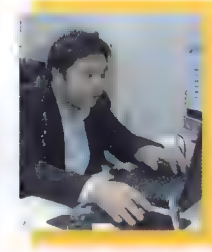
6 像我这样的宅男一般很少出门，就算出门也不会带上掌机，所以无视这个问题了。（弥可：这个……建议你以后多出去走走，做个阳光宅男吧……）

7 没有丢过。至于怎样爱护掌机方面，以前在网上看到过一篇如何保养主机的文章，作者写了很多，方法也大多很烦琐。在我看来，保养掌机不必是刻意的，只要平时有些良好的习惯就可以了，比如不要把爱机往灰尘多的地方放，最好放在干爽的地方，不要受潮，玩完之后收起来等，只要做到这些，主机挂掉的可能性就会很小。

8 除了GBA我的另一个主机是一台PS2，它也让我玩到了不少好的游戏。让我最记忆深刻的游戏就是《旺达与巨像》了，感人的剧情、唯美的音乐、新颖的游戏模式无一不吸引我。玩得最久的应该是实况系列了，祈祷国足能在我有生之年再进一次世界杯（弥可：咳咳，换一个话题……）。

9 我希望杂志能减少一些攻略，因为这些在网上很容易找到，而可以增加一些像游戏怀旧堂，游戏达人介绍之类的版块。还有，强烈建议杂志建立一个QQ群，或者在QQ社区里设立一个家族，这样众多的玩家们就有了一个交流经验的平台，也可以每期都出一个课题让大家在群里讨论，然后在杂志上公布讨论结果，这样我们就能更像一个大家庭了。

10 新的一年，希望自己能考一个好的大学或警校，全家人都健健康康的。也希望杂志社的小编们新年快乐，祝所有的游戏玩家能心想事成。



黄胖

销售经理，26岁。拥有主机PS2、NDSi、PS3、XBOX360，游戏玩龄8年，擅长类型STG，最喜欢《斑鸠》、《罪与罚2》和《宇宙巡航机5》。本来对游戏了解不多，上大学时在室友的影响下开始了游戏生涯，从此一发不可收拾，先后入手了多台游戏主机，目前的工作也是经营销售掌机和配件的网络商城。一贯坚持追求游戏快感的理念——就是什么好玩就玩什么，在工作之余充分享受着游戏带来的轻松乐趣。

1 最近一直在玩iDSi，原因就是我们的商城取得了神游DSi的官方总代理权（为避广告嫌疑，商城大名在此不便相告，同学们请自行百度Google，呵呵……），过手的机子是一个接一个啊，怎么有理由不拥有一台属于自己的？虽然入手以后也没有多少时间玩，不过中文的感觉就是不一样，希望支持神游和光顾我们商城的人越来越多吧！

2 说起这个来还真有点不好意思，我最近一直在玩的游戏竟然是神游官方汉化的《任天狗狗》（汗）。别看我一个大老爷们，其实很喜欢可爱的东西，比如小动物啊，小萝莉啊什么的（弥可：这个人到底在说什么……），任天狗是早有所耳闻的，一直想试一下，可一来是没抽出时间去买，二来也是不好意思玩（这是主要理由），现在好了，神游DSi内置了官方汉化的《任天狗狗》，我可以冠冕堂皇地玩了（没办法哎，人家内置的哎，不是我要买的哎……），小狗们都非常可爱，中文的界面也很亲切，大大弥补了我因为客观条件不能饲养活体宠物的遗憾。

3 因为工作的关系，接触NDS系主机比较多，因此也自然而然地成了“任饭”，PSP go就算了吧，NDSLL说实话现在也还没有什么想法，好像机子有点太大了……不过将来如果神游也出的话我倒是可以考虑，毕竟咱有这个便利条件嘛，以出厂价入手主机的待遇可不是人人都有的哦！灭哈哈哈哈~

4 这个问题我觉得挺难回答的，掌机和家用机都有各自不同的优点，要分出个高下来确实不易，不过也非常好回答，那就是：都喜欢！呵呵……我可以用iDSi养可爱的小狗，也可以用PS3、360玩爽快的射击游戏，还可以用Wii锻炼身体，不同的主机有不同的乐趣，我都非常珍惜的。

5 我每天的游戏时间很不固定，忙起来的时候经常几天都碰不到游戏的，不过如果是不忙的时候，就会趁机在公司里打打射击游戏，或者掏出iDSi来休闲一下，这应该不算是上班时间不务正业吧？毕竟咱的工作就是和游戏相关的嘛……有时候也会为了顾客而做一些游戏的测试（就是看看能不能玩），让我的工作充满了轻松快乐的氛围。

6 我在公司用PS3打射击游戏，经常开很大的声音（是粗心，不是故意的……），某同事小mm就会投来鄙视的眼神，而沉浸在游戏中的我又常常没有察觉，给她造成了很大的困扰，所以后来她省略了眼神的攻击，直接呵斥我把声音关掉……不过当我用iDSi逗小狗的时候，她又会凑上来，一副很喜欢的样子，所以我最近都不玩PS3

了，一直在养狗，因为我想也该是时候结束单身生活了吧……

7 没丢过，也没有怎么特别爱惜自己的机子，经常是玩完了就随手一丢。不过保养知识咱还是懂得很多的，经常给前来购机的顾客讲，也经常赠送一些比如屏幕擦布、保护壳、主机包之类的小配件给他们，应该对爱护主机有帮助的。

8 当然也玩啦！主要就是玩一些画面比较好，比较爽快的射击类游戏了，比如最近一直在玩的《使命召唤 现代战争2》，工作之余打一打，感觉挺好的。

9 其实我平时很少有时间认真阅读杂志，偶尔翻一翻贵刊，感觉还是很不错的，新的一年希望你们复活成功，能坚持办下去，以后也许我们会有合作的机会哦！呵呵！

10 新的一年希望自己在工作方面更够闯出更广阔的空间，得到更大的发展，另外我这个单身男青年的个人问题也希望能解决啊（笑）！也希望玩家朋友们新年新气象，购机的话不要去别家，都来我们这里哦，呵呵！



老P

暂时无业，29岁。目前只拥有一台NDSL，游戏玩龄18年，擅长类型RPG、SLG、AVG，最喜欢《超级马里奥》、《梦幻模拟战Ⅱ》和《高级战争》。曾经在某游戏杂志工作2年，并在漫画公司担任过翻译和编辑工作，参加过TGBUS汉化组，参与过掌机游戏《塞尔达传说幻影沙漏》、《我是航空管制员——那霸篇》、《雷顿教授与不可思议小镇》等游戏的汉化。

1 最近一直没有玩掌机游戏，因为没有工作提不起兴致，不过前一阵一直迷恋《高级战争》长达2年多。《高级战争》是个战棋游戏，各兵种的设计比较有意思，阵营和角色设计也很有特点，隐藏要素也非常丰富，推荐大家也玩玩看。

2 除了《高级战争》的话，让我沉迷的游戏并不多，不过DS版《新超级马里奥》一直被保存在我的烧录卡中没有删除，不管音乐还是动作、关卡的设计都比较精彩，堪称经典。也许这也和我第一个玩的游戏就是FC的超级马里奥有关吧。

3 go应该不会考虑，因为很多人都说它手感不好，加上滑盖的设计确实自己也不太喜欢，也许是因为自己比较传统吧。可能会买LL，如果以后有了工作的话。

4 非常喜欢掌机，其它机种基本无视。要问理由的话，现在PC GAME制作得已经非常好，与TV GAME之间的距离越来越不明显，就连日本的著名游戏制作人也说，5年之内TV GAME也许会彻底消失。而掌机的便携型和在天朝可以免费游戏的特点使得它的生存空间大大提升，在下载业务不受到毁灭性打击的前提下，掌机绝对会长久存在下去并蒸蒸日上的。

5 以前因为工作需要，经常是上班的时候玩，最近也不怎么玩了，因为毕竟没有工作，提不起兴致来。不过建议大家不要晚上玩，因为一旦兴奋起来就很难入睡，而无论是失眠还是熬夜都对身体非常不好。

6 既没有被搭讪过也没有被讨厌过，顶多是引来周围人好奇的眼光吧，毕竟现在掌上数码产品已经很多了，见怪不怪。（弥可：你的经历比起黄总来真是平淡了不是一点两点啊……）

7 还真没有丢过，一般都是小心地装在大衣口袋里或者是包包里。爱护方面倒没有特别的注意过，只要不扔着玩应该都没问题的吧？

8 很久没玩过家用机了。如果说想玩的话还是想玩PS3的游戏，不过一直对PS2干掉DS耿耿于怀，作为一个铁杆世嘉FAN，我会对索尼排斥到底。

9 希望在杂志上看到中国游戏人的努力过程和国人有爱的同人作品，另外如果有日本游戏制作的幕后花絮的话也不错。

10 新一年，一边找工作一边学习吧，虽然工作了很长时间，但是自己的日语水平一直是半吊子，目前已经考了一个夜校，继续学习吧，自己的口语和听力一直是个问题。

祝福所有喜欢游戏的玩家，不要太入迷，大多数时候只要把它看成娱乐就好，不要太投入。但是因为对游戏或动漫有爱而进行的同人创作或活动的话，希望大家全力投入，因为同人活动是第二次创作，有着不同寻常的意义，值得鼓励。

（本文涉及的内容为被采访者个人观点，不代表本刊观点。）

掌机和家用机有什么区别？很显然，掌机体积小好拿，自带屏幕和扬声器，需要电池供电……当然这些东西都是大家可以直接看到的。如果没有点一眼看不出来的东西，那也就太没意思了。其实只要细心总结，就能发现很多内在的因素。比如硬件性能——掌机一般比家用机弱；再比如玩游戏的时间和场所 ——掌机更加随意，家用机则要做好多准备。这些东西你可能都已经知道，但有一件事情你有没有想过，那就是因为掌机和家用机存在的这些差别，到底会对游戏本身产生什么影响。

如果是不同的游戏，那比起来也没什么意义。好在游戏界一直就喜欢把同一个游戏或者同一个系列的游戏在掌机和家用机之间移植来移植去、做过来做过去的，这就为我们提供了很多素材来做比较。这种现象几十年前就一直存在，并且在游戏越来越难创新的今日变本加厉。NDS和PSP上大量的游戏都跟家用机上的作品有关系，反过来先在掌机上出现然后跑家用机上的游戏也有。今天咱们就聊聊这些游戏之间的事。由于这类游戏实在太多，让我们将其分成四类来看。

复刻和重制

这两个词的意思其实差不多，都是把很早以前的老游戏拿到新游戏机上再出一遍。这种做法在掌机上很常见，玩家们也乐于接受。如果完全照搬老游戏会被人骂骗钱，所以游戏公司多少会做一些新的内容加进去（以模拟器形式推出的复刻不算，那个玩的就是照搬）。

让我们来抓个典型——SQUARE-ENIX公司，他们一直就在复刻《最终幻想》和《勇者斗恶龙》，还有其他很多很多游戏。NDS上的《最终幻想III》和《最终幻想IV》让人印象深刻，因为两者都变成了3D画





面，无论人物还是城镇、原野，都是立体的，这在原作发售的红白机和超级红白机上是不可能实现的。NDS上复刻的《勇者斗恶龙》天空三部曲则是采用3D背景加2D人物的形式，这大概是为了避免让人直接去和早先PS2版的《勇者斗恶龙V》比画面（因为没得比，NDS肯定差一大截），同时又让人能体会到适合NDS的独特风格。不管怎么说，这画面比SFC超任主机上的原作是要漂亮许多。任天堂的



文/硬核

本是同根生

同系列游戏在掌机和家用机上的不同表现



《超级马里奥64 DS》也是有名的重制作品。相比N64主机上的原作，DS版重制了人物的3D建模，但在贴图的质量上要差一些。感谢任天堂的出色美工，你很难注意到这些画面上的差别。

画面也许是人们最先关注的地方，但画面不是全部，游戏的系统也经常会做些调整，以更符合当前时代的游戏习惯。比如NDS版《最终幻想III》就加入了新的职业，主角4人也由原来的无名氏变成了4个有各自背景的性格鲜明的人物；NDS版《勇者斗恶龙V》紧跟怪物养成的潮流，加入了怪物系统等等。《超级马里奥64 DS》则加入了新的可操作角色，利用无线联机的机能实现多人对战等等。当然也有像《时空之轮》（NDS）《永恒传说》（PSP）这类跟原作画面几乎没有变化的重制游戏存在。这些游戏的画面即使现在看来也不落伍，直接把原来的素材拿来用自然省钱省力，把重点放在增加游戏内容上会更好。对于PSP版《永恒传说》这种几乎没有什么新东西的复刻游戏来说，也许广告宣传才是重点吧。

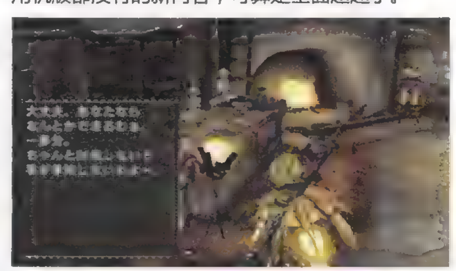


（PSP版《永恒传说》最大的变化是成了16：9宽屏画面。）

移植

其实上文提到的那些游戏也可以说是移植，看你怎么去理解。本文把“移植”定义为两机种之间时间间隔不远，比如PS2、PS3到PSP，NGC、Wii到NDS。游戏两版本之间画面差距几乎是肯定的，除非家用机版本的画面本来就烂到掉渣。多数场合下，在掌机和家用机之间移植也会导致游戏的操作方式发生很大改变，因为掌机的按键要比现在家用机少，NDS触摸屏和麦克风的独特性能也是能玩出很多花样的。系统方面也会根据掌机的特点进行修改。

这种游戏最有名的估计要数《怪物猎人》系列。PSP上的几部移植作品画面都很出色，跟家用机原作相比，只是一些细节显得粗糙罢了。操作是这个系列移植变化的重点，在PS2上玩家利用推动手柄的右摇杆来实施攻击，而PSP根本不存在右摇杆，于是○×□△四键被赋予了新的使命。即使如此按键数量仍然不够，最后CAPCOM采用了同时按下○△两键算一个按键指令的方法，相当于又增加一个键。甚至连Select键都作为踢腿动作键，代替了原来的PS2上△键。同时作为掌机，PSP的联机环境跟PS2不同。拿着PSP就应该走出去和其他PSP玩家面对面的联机，而不是坐在家里利用互联网（国内还是利用PC第三方软件上互联网联机的人多），所以掌机版的联机方式跟家用机也有不同，自然也不用收费。再加上PSP版一个人也可以打以前必须要多人联机才能接的任务，方便了许多。正因为PSP版受欢迎程度高，所以CAPCOM也特别用心。最新作更是加入了原先家用机版都没有的新内容，可算是全面超越了。



（掌机版《怪物猎人》用“集会所”代替了“街”）

有名的竞速游戏《GT赛车4》在掌机上也有移植作品——PSP的《GT赛车》。在操作上《GT赛车》与家用机版本并没有太大的差别，赛车游戏本来需要用到的按键就不多，PSP足以应付。当然家用机版本游戏时可以外接方向盘控制器，PSP就没办法了。这款掌机版的《GT赛车》最早被称为“GT赛车4 移动版”，事实上它跟PS2版的GT4还是有很大差别的。首先没有了最常见的生涯模式，转而以完成一个接一个的任务这种形式来推进游戏进度。其次掌机版的赛道除了来自GT4以外，还有

从SCE另一个摩托游戏Tourist Trophy中提取的赛道。游戏中很重要的物理引擎也是移植自更新的《GT赛车5 序章》。也就是说PSP版《GT赛车》并没有什么掌机特有的要素，这种“移植”更像是一种续作的形式，这也是下文要细说的。

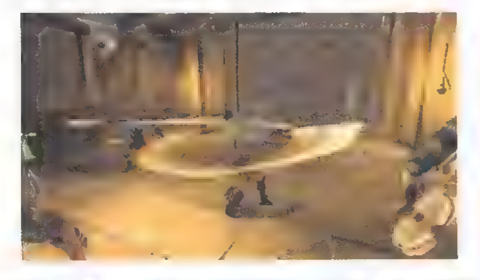


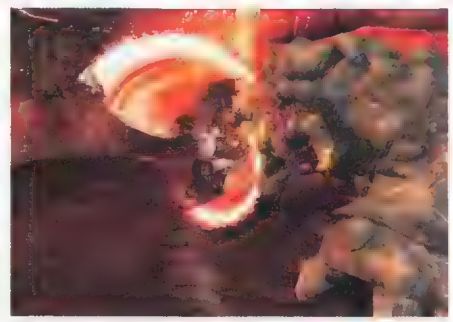
（GT的画面相比家用机差距很大。）

续作和外传

前面说过掌机有着很多不同于家用机的地方，正是因为这些硬件方面的不同，即使是“忠实”移植自家用机的游戏，不少玩家也能够接受。当然有头脑的游戏厂商不会经常做这种事情，他们最常做的是以热门的家用机游戏为基础，推出掌机版的续作或者不算入正统续作的外传性质作品。这种类型的转变跟“移植”的区别在于故事、关卡设计等等要素都有较明显区别，玩法也会有一定改变，但这种改变还不足以达到让人耳目一新的感觉，放到家用机上当正统续作不易被玩家接受，于是只针对掌机的特点稍微改一改，以掌机版的形式制作发售。

《战神 奥林匹斯之链》就是这样的作品，这款PSP版的《战神》从玩法来看几乎与PS2上的《战神》没有什么区别，同样是3D动作游戏，有着激烈的打斗，利用QTE来着重表现动作的BOSS战，以及大量的解谜要素。当然游戏的故事是全新的，属于前传性质。关卡和BOSS也都是新的，武器中拳套和太阳盾是全新设计的，PS2上的两部作品都没有。这显然就不能叫做“移植”了。游

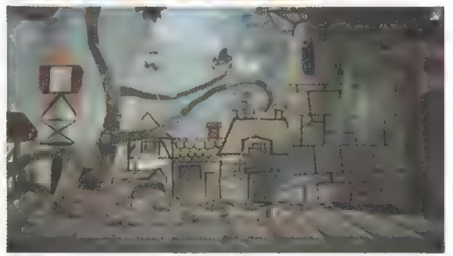




戏的操作相对PS2版则几乎没有变化，只是因为缺少右摇杆，“回避”动作被改成了同时按下L和R键再配合左摇杆使出。

《小小大星球》的PSP版的玩法跟PS3上原作的玩法也一样，都是3D画面2D玩法的平台动作游戏。玩家控制小布袋娃娃在关卡中躲避各种敌人，收集道具。然后利用这些道具开启新的关卡，新的人偶等等。也可以自己编辑关卡上传到互联网供其他玩家下载，这跟PS3版倡导的分享玩家自己的创造力是一样的，只是取消了多人合作通关的模式。你几乎可以认为这就是PS3版《小小大星球》的缩水移植版，但官方更愿意把它称为续作，因为里面的关卡是全新设计的，尽管看起来和原作很类似。



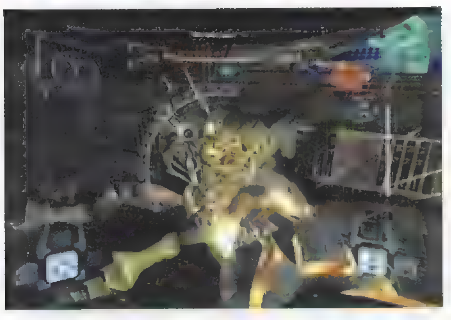


（PSP版和PS3版，别说你没看出画面质量上的区别。）

任天堂在NGC上的经典游戏《银河战士》系列也给NDS出过外传性质的作品——《银河战士 初猎》。任天堂有意的把NGC上的《银河战士》做成“第一人称动作冒险”类型，是因为在射击时并不讲究瞄准，自动锁定系统会帮你这个忙。玩家的精力更应该放在如何躲避敌人攻击、占据



有利位置这些一般动作游戏中更重要的内容。而NDS版的《初猎》，就是普通的“第一人称射击”游戏了。你需要使用触控笔在触摸屏上移动来精确地控制准星瞄准敌人。游戏还提供了一般FPS游戏都有的联机对战模式，可以通过Wi-Fi



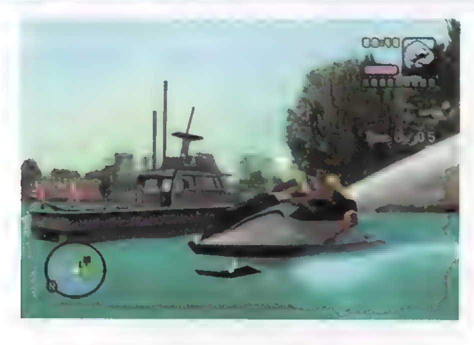
与全世界的玩家对战。对战时各种角色的能力都不同，而这些角色大多是在故事模式中登场的敌人。可见《初猎》是一款十分讲究射击的银河战士，当然探索地图和解谜这些要素也是重点。

掌机上的GTA系列是另一个经典的例子。PSP上的《GTA 自由城故事》和《GTA 罪恶之城故事》两款游戏，如果不熟悉的话很可能会以为是家用机版的移植作品。其实这两部作品都有着自己的故事，是整个GTA系列故事中不可缺少的一环。两款游戏的玩法跟家用机上的3D GTA



类似，也是在全3D的环境中探索、驾驶车辆、打斗和射击。《自由城故事》从Xbox版的《GTA 圣安德烈斯》上继承了自定义电台音乐的功能，可以播放你记忆棒里面的音乐。《罪恶之城故事》则加入了自由瞄准射击的功能，在这之前游戏机上的GTA都是锁定敌人后自动瞄准射击的。而最近的《唐人街战争》则是首先出现在NDS上的GTA续作。为了配合NDS相对较弱的机能，画面被做成了从上往下的鸟瞰视角，这就跟早期的GTA1、GTA2类似了，当然其场景和各种物体、人物都是3D多边形构成。移植到PSP上后，画面大幅提升，但仍然是鸟瞰视角，这跟之前的全3D游戏有天壤之别。但其玩法仍然是非常自由的，故事也是以黑帮争斗为中心。只是开车和射击时感觉有很大不同。





有意思的是《GTA 自由城故事》和《GTA 罪恶之城故事》这两款游戏分别在发售一年后又移植给了PS2。PS2版在提升画面、加入新任务的同时，也失去了一些特色。比如由于主机没有存储音乐的能力，自定义电台音乐的功能被取消了。PS2联机不方便也导致多人游戏模式被删。



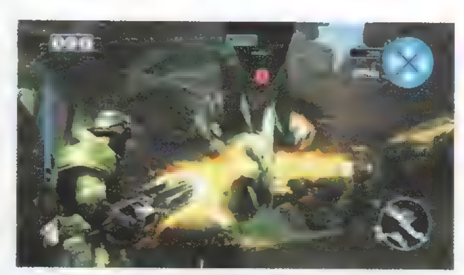
说到掌机游戏往家用机上逆移植，近期的《新超级马里奥兄弟Wii》是个好例子。其实这也是个续作，不能算移植。说它是NDS游戏《新超级马里奥兄弟》的续作，不仅仅是因为其名称类似，还因为其画面风格完全一样——3D的人物和背景舞台，配合2D的卷轴关卡。操作上也类似，为了体现Wii remote控制器独特的体感机能，加入了一个上下晃动Wii remote发动的空中旋转动作。某些关卡中的平台还能感应Wii remote的水平位置，从而相应地抬高或降低。Wii版除了有全新设计的关卡，还允许4人同屏合作游戏，这在历史上也是第一次。玩家



之间可以互相投掷对方，如果某人不小心挂了，在关卡中也会以泡泡的形式在关卡中再次出现，等待其他人拯救。强化道具上Wii版包含了NDS版的所有道具，还增加了冰花、螺旋桨装等新鲜内容。还有一点比较隐蔽，就是从NDS的《新超级马里奥兄弟》开始，任天堂就有意识地降低了游戏的难度，好让更多的人能够享受到游戏的乐趣。而在Wii版中，这一理念体现得更加明显，在多人模式时如果你感觉某一地段太难，可以自动变成泡泡跟着队伍飘，让高手们去闯过这一地段。甚至干脆设计了一个自动通关系统，让CPU控制角色帮你过关。

多平台同步上市

掌机和家用机之间的游戏还有一种联系，它们并不是续作，也不是移植，却拥有同样的游戏名称，这就是多平台同时发售的游戏。欧美游戏厂商经常干这种事情，这也是追求利益最大化的结果。这些财大气粗的游戏发行商感觉某一题材很受欢迎，就一次性雇佣多个游戏制作小组，在所有的主流机种上同步开发这个品牌的游戏。各个小组之间通常没有联系，或者只进行少量的合作。掌机和家用机由于性能不同，各自版本的游戏从最开始设计时就有可能完全不一样。大部分情况下，发行商只关心家用机版本的质量，掌机版属于附加的，在这个游戏题材的名气下，能卖出多少算多少。于是就经常导致掌机版本的游戏质量差强人意，很难出现佳作。



电影改编游戏大概是采用这种方式最多的了。趁着电影上映不久的人气，赶紧在所有平台上发布同名游戏。最近闹得沸沸扬扬的电影《阿凡达》就有游戏版，家用机上是第三人称的动作射击游戏，可以操作人类打枪或者Na'vi族人肉搏。到了PSP上，情节发生了变化，射击部分被去除了，成了以一个Na'vi族勇士为主角的动作游戏。而NDS版本变得更多，做成了一个类似《塞尔达传说》的动作冒险游戏，情节又有不同。唯一相



同的就是这些游戏都很一般，没法跟电影的名气相比。家用机版至少还有漂亮的画面可以看一看，掌机版



则估计只有电影的死忠会去玩。这种例子还有很多，《钢铁侠》《哈里波特》《金刚狼前传》……

有名的游戏本身也是个很好发挥的题材，很多家用机上的名作在计划开发续作的时候，一同确定了掌机版的开发计划，目的就在于同时上市造势。不同于电影改编，这种游戏的掌机版在制作时有家用机版的前作可以参考，因此在系统上总会有相通的地方。就像不久前的《战地双雄 第

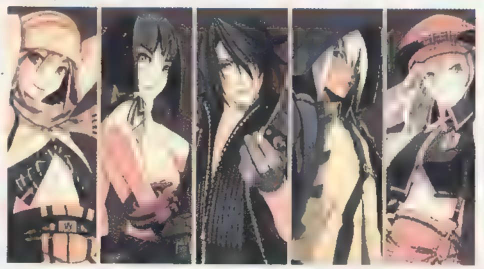


40天》，家用机版第三人称射击游戏，PSP版变成了鸟瞰视角的射击，玩法相当于2D游戏。但是PSP版的游戏同样有双人合作、改造武器这些要素，最重要的吸引火力系统也存在——一个人故意吸引敌人火力，另一个人从侧面包抄。跟随《刺客信条2》一起发售的PSP版《刺客信条 血统》和NDS版《刺客信条2 发现》都有着自己的剧情，一个发生在正统2代之前，另一个则讲述2代之后的故事。《血统》比较像家用机版，采用的是以任务为主导，但可以自由探索地图的玩法；《发现》则是卷轴动作过关游戏，但也保留了一些暗杀的玩法。发现了么？因为PSP的机能可以做出比较漂亮的3D，所以这类多平台游戏中PSP版本在玩法上总是更接近于家用机版，而NDS版则多另辟蹊径，力图以不同的玩法来吸引玩家。不管怎么样，这类掌机游戏永远活在家用机版本的阴影下，始终无法出头，也就是个应景之作罢了。



《噬神者》上手指南+系统全攻略

噬神者
PSP ●ACT ●2010年2月4日
●NEGI ●1～4人



50年后的未来，世界受到了"神"的破坏，当时在北欧地区发现了"神谕细胞"，很快这种细胞开始进化成各种凶暴的生物，地球的都市文明遭受了毁灭性的打击。人们把这种神谕细胞的集合体，称作"荒神"。人类现有的兵器对于荒神来说完全没有效果，幸存的人们处于绝望的边缘。直到有一天，内部含有神谕细胞的生体兵器"神机"被开发出来，操作这些神机的士兵，自身也被植入神谕细胞。他们所组成的特殊部队，被称为"噬神者"。噬神者们一直在靠近人类地下居住区的地方驱赶荒神，守护着人类。而战斗也能给他们带来丰厚的报酬。新的噬神者被不断的训练出来，他们怀着各种各样的目的进入战场，你就是其中一员……

文/硬核

基本操作

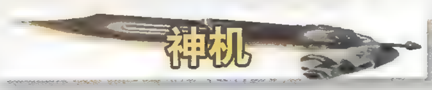
按键	各类选单/事件画面	任务模式中
十字键	项目选择	调整视角
类比摇杆	角色移动	角色移动
△键	显示切换	剑形态时：点按强攻击，长按变捕食形态；枪形态时：点按射击，长按出现子弹选择菜单。
○键	确定、对话、调查	移动中冲刺；剑形态时配合R键防御。
×键	取消	跳跃
□键		剑形态时：点按弱攻击；枪形态时：点按射击，长按出现子弹选择菜单。
L键	切换页面	转正追尾视角；剑形态时：锁定；枪形态时：瞄准模式。
R键	切换页面	切换武器形态，移动中按住R键加速跑。
START键	显示菜单	显示菜单
SELECT键		显示道具菜单



界面介绍



1、玩家角色计量表。
2、同伴角色状态，只会显示HP。
3、地图和任务时间。
4、子弹类型。



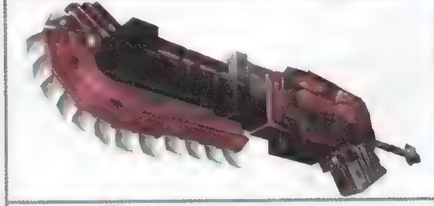
神机

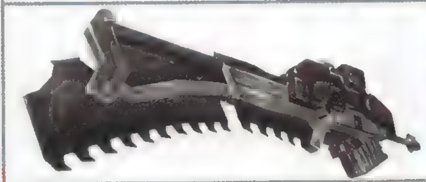
玩家的武器被称为“神机”，由枪部件、刀部件、装甲、强化部件以及各种子弹组成。因此，“神机”既是武器又是防具。玩家的神机因为可以在“剑”和“枪”形态之间自由变换，被称为“新型”神机，在剑形态下还可以变成捕食形态。同一个神机因为玩家风格不同就可以有不同的使用方法，可以说玩家人物的培养就是指的对神机的不断改造，当然还有自身对神机操作的不断熟练。



剑形态







剑形态是神机的基本形态之一，根据装配刀部件的不同，可以分为短剑（ショート）、长剑（ロング）、巨剑（バスター）。三者在攻击速度、连击次数、威力等方面有着明显的差异，除此之外还有很多细节方面的不同。但三种刀部件攻击敌人都可以回复OP，在地上进行攻击后都可以使用冲刺、跳跃和防御来取消收招动作。

其他共同点见下表：

地面连击	在地上攻击时，轻攻击□和重攻击△可以随意组合成连击。连击途中跳起来还可以接着出空中连击。
空中连击	跳跃中的连击。落地后可以接着出地面连击。
挑空斩变形	地面连击的途中按R键可以实施向上的跳斩，同时在空中变形为枪形态。
冲刺攻击	前冲中按□键或△键。冲刺攻击完成后还可以接上地面连击的第二招。

★短剑

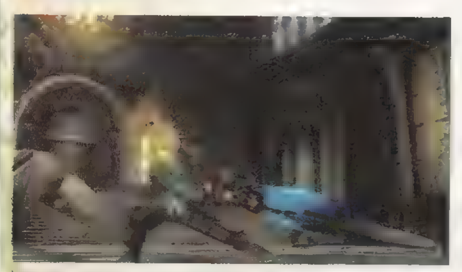


单次攻击力低、剑刃也短。但是攻击速度快，机动性好，而且能很快的回复OP。攻击方式多变，打两下可以迅速用冲刺或跳跃脱离，空中△键的冲刺攻击和移动距离也很长。想体验高速作战用短剑最好。

短剑在地面上一套COMBO可以连击5次，□键为最快速的连续斩，△键前4招为向前突刺，最后一招是攻击范围很广的小跳斩，甚至可以打到身后（OP回复量为3+3+3+10+10=29）。地上的COMBO在3连击以内的时候，都可以接着按R键实施变形挑空斩（OP回复量3）。冲刺攻击□键为横斩（OP回复量10），△键为纵斩（OP回复量3）。另外，短剑在地面攻击后可以更早的按下○或×键来实施冲刺或跳跃取消收招动作，成功后角色身上会闪黄光。这种取消动作更加迅速，但是消耗的ST也更多。

短剑的空中连击□键可连3次（OP回复量3+3+6），“神机解放”发动后可以使用二段跳取消收招时间。△键则是向前的滑空突击（OP回复量3+3）。两者可组成□□□△的连击。

★长剑



攻击力和机动性能最为平均，配合特有的冲击刃（インパルスエッジ）攻击，可以实现大量的连击。上手简单，实用性强，初学者最好用这个入门。当然想要用好长剑也不会那么容易。

长剑在地面上一套COMBO可以连击4次，□键为攻击范围很大的三连斩加最后的挑空斩，△键的攻击也是大范围的横斩，出招相对较慢，而且会前冲一小段距离（OP回复量为3+4+5+10=22）。地上的COMBO在2连击以内的时候，都可以接着按R键实施变形挑空斩（OP回复量3）。冲刺攻击□键为纵斩（OP回复量10），△键为挑空斩（OP回复量4）。特殊的冲击刃攻击发动方法是在地面按住R后再按□键，效果是原地放出类似射击攻击的各种属性攻击，要同时消耗OP和ST。具体是什么属性攻击要看刀部件的种类，比如“火属性放射”、“神属性爆发”等等。在地面COMBO的3连击以内接上冲击刃可以让连击数归零，紧接着再用普通连击，再接上冲击刃，这样在ST允许的范围内实现多次的连击，短时间内对怪物造成大量伤害。

长剑的空中连击□键可连2次（OP回复量4+4），△键则是向前的回旋斩（OP回复量4），攻击的同时向前移动一小段距离，落地后会有一小段硬直时间。两者可组成□□△的连击。

★巨剑

最有力量感的武器，剑刃很长，横斩几乎可以贯穿整个屏幕。但是攻击速度慢，人物的硬直时间也长。不论是攻击敌人还是躲避敌人的攻击，都需要掌握好时间差。不过配合盾牌的使用，可





以让你成为战场上最稳健的人，能找到一点《怪物猎人》的感觉。

巨剑在地面上一套COMBO可以连击3次，□键为大范围横斩，△键以此为纵斩、突刺、跳斩，几乎都是向正前方向攻击（OP回复量为5+7+10=22）。巨剑的变形挑空斩只能在地面第1斩后才能使用，空中△键斩下后马上按R键也可以发动变形挑空斩（OP回复量5）。冲刺攻击□键为横斩（OP回复量10），△键为纵斩（OP回复量5），冲刺斩发动的速度明显比普通斩要快，合适的情况下可以多多使用冲刺斩作为起手来打连击。巨剑的特点是按住□键可以发动向前的蓄力纵斩，攻击力大增，攻击范围也提升1.5倍。蓄力时ST会慢慢的消耗，你可以原地转动调整面对的方向。还有，类似短剑使用冲刺和跳跃高速取消硬直，巨剑也可以在地面攻击以及空中△键攻击后快速按R+○键使用盾牌来高速取消硬直，当然也能更快的防御敌人攻击。成功后角色身上发出白光，这招不会消耗ST。

巨剑的空中□键攻击为挑空斩（OP回复量5），△键则是大力的下斩（OP回复量4）。两者可组成□△的连击。△斩落地后可以接上地面连击的第2、3击。

★属性

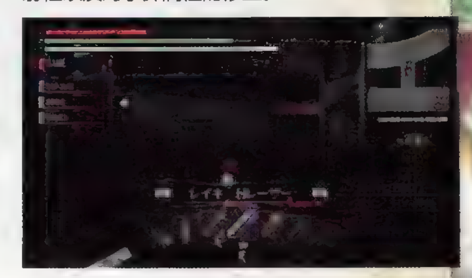
游戏中一共有7种属性，分别是：切断、破碎、贯通、火、冰、雷、神。不同的荒神有着不同的弱点，那些大型的荒神根据部位的不同也会有不同的弱点。甚至在某部位被破坏后，弱点属性也会跟着变化。



神机的另一种基本形态，可以远距离发射各种子弹。子弹没有限制，但是每一击都会消耗OP。身上可以携带15种子弹，它们不会占用普通道具的位置。但需要注意的是，如果装满了15种子弹去进行任务，将无法通过捕食获得“荒神子



弹”。射击还会有后坐力，会让人后退一小段距离，空中射击的话后退距离更远。跟刀部件一样，枪部件也有三种类型：狙击（スナイパー）、突击（アサルト）和爆发（ブラスト）但它们的操作方法是一样，不同的只是射速、射程以及对子弹属性的修正。



★子弹改良

商店里可以买到各种属性的常规子弹，但是你也可以通过改良来制作自己的子弹，方法是在基地终端（ターミナル）里选择子弹（バ



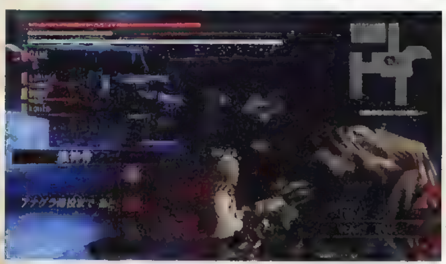
レットト），然后选择バレット变更，最后在需要改良的子弹上按△键弹出菜单选择改良。子弹改良的方法非常复杂，跟编程一样，有机会在以后的杂志中我们再详细讨论。文章最后会给出一些网上玩家精心制作的改良方案，希望可以给大家一些参考。



捕食形态

在剑形态下按住△键蓄力，剑就会变出一张大嘴成为捕食形态。调整好方向后松开△键，大嘴就会咬向前方。如果咬中了活的荒神，就会发动“神





机解放模式”，同时获得一枚“荒神子弹”（アラガミバレット）。而咬中已经死亡的荒神，就会收集它身上的素材。死的荒神咬中后立刻获得素材，而咬中活的荒神后，角色会有一个比较长的收招动作，此时自身处于完全无防备状态。如果中途被敌人打到或者被同伴的子弹打到，就无法发动神机解放，也得不到荒神子弹。另外这一咬也是有攻击力的，一般等同于普通的剑攻击。

神机解放模式

这个模式发动后，30秒内角色的攻击力和回复力会上升，OP开始自动回复，各种动作的ST消耗减少，冲刺距离变长，空中也可以实现2段跳。同时，屏幕左边的人物名单右边会出现一个蓝色的菱形标志，这样队友就可以得知队伍中谁发动了神机解放。



神机连接解放

捕食形态下获得的荒神子弹可以按R+△键发射给同伴，同伴此时就会发动“神机连接解放”。在此状态下，能力提升的效果要大于普通的神机解放，而且还可以发射浓缩的荒神子弹。到达限制的时间或是发射浓缩的荒神子弹后，就会回到正常的模式。如果同伴反复地把荒神子弹射给你，你还可以发动更高等级的连接解放，最高是3级。等级越高，你消耗ST的量就越少，第3级时则是完全不会消耗ST。



装甲

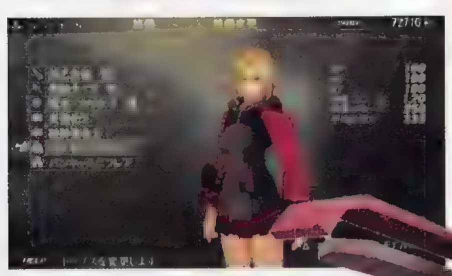
这个其实就是盾牌了，盾牌也分为三种：小盾（バックラー）、盾（シールド）和塔盾（タワーシールド），区别在于展开速度、贯通攻击的减轻度以及ST的消费量。



种类	展开速度	贯通减轻度	ST消费量	其他
小盾	快	低	小	破碎防御力高
盾	中等	中等	中等	
塔盾	慢	高	大	贯通防御力高

服装

角色的服装对于能力来说并没有什么作用，是纯粹用来装饰养眼的。满足特定条件的话，还可以制作出故事模式中NPC的服装来。



结合崩坏

集中攻击荒神的特定部位，达到一定伤害的时候就会引发"部位结合崩坏"，简单说就是部位破坏。部位破坏对战局的影响有着很大的作用，比如硬壳破坏后能露出后面弱点，或者某部分破坏后防御力降低等等。某部位结合崩坏后，弱点属性也有可能跟着改变，需要根据具体情况改变战法。

★击打效果

武器击打荒神的部位效果大小可以通过火花的效果来判断：弹出小火花表示效果很小；绿色表示效果中等，黄色表示效果很大，白色的火光则表示十分有效。



★出血量

如果说击打效果指的是对荒神部位破坏的效果，那么出血量指的就是直接对荒神造成的伤害大小了。举例说明就是不论你拿多么弱的武器，只要打中弱点部位，还是能够很快的造成结合崩



坏。但弱武器所造成的出血量就不会比强武器多。打某个部位的出血量效果也可以直接在屏幕上看出来。

★玩家角色异常状态

状态变化

玩家所中的异常状态，除了战斗不能之外，其他效果都会在一定时间内自行消失，部分可使用药物道具直接治愈。

状态	效果
戦闘不能	人物倒地完全不能行动。
スタン	不能行动。
ヴェノム	HP慢慢减少。
デッドリーヴェノム	HP极速减少。
リーク	OP慢慢减少。
フェイタルリーク	OP极速减少。
ジャミング	小地图上不会显示荒神位置。
攻撃力下降	攻击力下降
防御力下降	防御力下降

★玩家角色强化状态

状态	效果
バースト	神机解放后进入的状态。
攻撃力上昇	一定时间内攻击力上升，有大小两档。
防御力上昇	一定时间内防御力上升，有大小两档。
回避距離上昇	一定时间内冲刺距离增加。
スタミナ消費量減少	一定时间内各种动作所消耗的ST减少。
挑発フェロモン	一定时间内更容易引起敌人的注意。
偽装フェロモン	一定时间内不容易引起敌人的注意。
ユーバーセンス	一定时间内可直接在地图上看到荒神位置。

★战斗不能相关

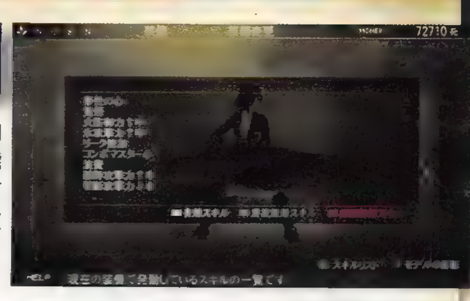
HP耗尽自然就会导致战斗不能，此时如果同伴走过来，按○键就可以将自身现有HP的50%分给战斗不能的人，救活他。如果没有人来救援，30秒后就会在地图的起始地点复活。如果这种30秒后的复活发生3次，就会导致任务失败。

★荒神异常状态

状态	效果	发生条件	视觉效果
気絶	一定时间内倒地不能行动。	给予特殊部位一定的伤害。	
スタン	晕眩，不能行动。	使用道具スタングレネード	荒神头上转星星。
ホールド	一定时间内无法行动。	使用道具ホールドトラップ、技能ホールド、麻痹属性子弹	荒神身上出现黄光符文。
ヴェノム	一定时间内HP持续减少。	使用道具ヴェノムトラップ、技能ヴェノム、毒属性子弹	荒神头上冒紫色泡泡。
封神	无法使用某些招式。	使用道具封神トラップ、技能封神、对神抗体属性子弹	荒神头上冒绿黑色泡泡。
濒死	无法做出特定的动作。	把荒神打到濒死状态。	荒神特殊行动失败时出现红黑色的效果。

神机技能

神机的各个部件上一般都有各种技能，具体如下表。相同的技能效果不会重复，但是某些技能有大中小之分，中和小的技能放在一起效果则可以重复。另外有一些技能有与之相对的另一个技能，如果一起出现则会互相抵消。



★HP、OP、ST相关

名称	效果	相对技能
体力	最大HP上升或下降，有大中小三档。	
スタミナ	最大ST上升或下降，有大中小三档。	
スタミナ自动回复量	ST自动回复速度加快或减慢。	
アスリート	ST消耗量减少。	運動不足
運動不足	ST消耗量增加。	アスリート
整息	ST完全耗尽后的恢复时间变短。	息切れ
息切れ	ST完全耗尽后的恢复时间变长。	整息
オラクル	最大OP上升或下降，有大中小三档。	
オラクル吸収量	攻击行动回复的OP值上升或下降。有大小两档。	
トリガーハッピー	OP消费量减半，但是受到的伤害将加倍。	
節約	枪形态射击消耗OP量减少。	浪費
浪費	枪形态射击消耗OP量增加。	節約

★属性相关

名称	效果	相对技能
综合攻击力	综合攻击力上升或下降，有大中小三档。	—
综合防御力	综合防御力上升或下降，有大中小三档。	—
切断攻击力	切断攻击力上升或下降，有大中小三档。	—
切断防御力	切断防御力上升或下降，有大中小三档。	—
破碎攻击力	破碎攻击力上升或下降，有大中小三档。	—
破碎防御力	破碎防御力上升或下降，有大中小三档。	—
贯通攻击力	贯通攻击力上升或下降，有大中小三档。	—
贯通防御力	贯通防御力上升或下降，有大中小三档。	—
火攻击力	火属性伤害上升或下降，有大中小三档。	—
火防御力	火属性防御力上升或下降，有大中小三档。	—
冰攻击力	冰属性伤害上升或下降，有大中小三档。	—
冰防御力	冰属性防御力上升或下降，有大中小三档。	—
雷攻击力	雷属性伤害上升或下降，有大中小三档。	—
雷防御力	雷属性防御力上升或下降，有大中小三档。	—
神攻击力	神属性伤害上升或下降，有大中小三档。	—
神防御力	神属性防御力上升或下降，有大中小三档。	—
状态异常攻击	状态异常攻击的积蓄量上升或下降。	—
ヴェノム	毒状态积蓄量上升，有大中小三档。	—
ホールド	行动不能状态积蓄量上升，有大中小三档。	—
封神	特殊攻击不能状态积蓄量上升，有大中小三档。	—
ヴェノム耐性	不容易中毒。	—
ヴェノム倍加	中毒后持续时间变长。	—
ヴェノム無効	不会中毒。	—
ジャミング耐性	不容易在小地图上丢失荒神的位置。	—

ジャミング倍加	在小地图上失去荒神踪影的时间变长。	—
ジャミング無効	不会在小地图上丢失荒神的位置。	—
スタン耐性	不容易晕眩。	—
スタン倍加	晕眩后持续时间变长。	—
スタン無効	不会晕眩。	—
リーク耐性	不容易出现OP泄漏状态。	—
リーク倍加	OP泄漏持续时间变长	—
リーク無効	不会出现OP泄漏状态。	—

★战斗相关

名称	效果	相对技能
インパルスエッジ	冲击刃效果强化或弱化。	—
エイム速度	瞄准镜头移动速度加快或减慢。	—
ガード範囲	防御范围扩大或减小。	—
ガード防御力	防御时伤害减少率增加或降低。	—
器用	武器形态变化速度上升。	不器用
不器用	武器形态变化速度下降。	器用
近接攻撃速度↓	近战攻击速度下降，有大小两档。	—
空中ジャンプ	可进行空中二段跳。	—
駆除部隊	对任务目标以外的荒神时攻击力上升。	—
コンボマスター	连击造成的伤害增加，有大中小三档。	—
消音	行动时很难被荒神发现。	騒音
騒音	行动时容易被荒神发现。	消音
衝撃吸収	从高处落下时没有硬直。	—
ステップマスター	冲刺时消耗的ST减少，但对短剑的快速冲刺取消无效。	—
弾丸マスター	弹丸系神谕威力上升。	—
パイロマスター	放射系神谕威力上升。	—
ボムマスター	爆发系神谕威力上升。	—
レーザーマスター	レーザー系神谕威力上升。	—
チャージ攻撃力↑	巨剑的蓄力纵斩攻击力上升。	—
チャージ速度	巨剑的蓄力纵斩蓄力时间缩短或延长。	—
鈍足	移动速度减慢。	—
ノックバック距離	受到攻击时后退的距离增长或缩短。	—
バースト時間	神机解放模式持续时间增加或减少。	—
捕喰吸収量	捕食动作吸收的OP增加或减少。	—
捕捉時間	荒神逃离玩家视线后在地图上表示位置的时间增加或减少。	—
補捉不能	不会在地图上显示荒神位置。	ユーバーセンス
ユーバーセンス	一直在地图上显示荒神位置。	補足不能

★道具相关

名称	效果	相对技能
道具效果	使用回复系道具的效果增强或减弱。	—
道具使用时间	道具使用时硬直时间减少或增加。	—
效果持续	道具效果持续时间增加或减少。	—

★回收、捕食相关

名称	效果	相对技能
悪食	捕食死亡的荒神时不容易获得稀有素材。	グルメ
グルメ	捕食死亡的荒神时容易获得稀有素材。	悪食
欲張り	捕食死亡的荒神时获得道具数量增加。	遠慮
遠慮	捕食死亡的荒神时获得道具数量减少。	欲張り
大吉	追加报酬中容易获得稀有素材。	大凶
大凶	追加报酬中不容易获得稀有素材。	大吉
目利き	容易获得卖钱的素材。	素人
素人	不容易获得卖钱的素材。	目利き

★救助队友相关

名称	效果	相对技能
救命回复量	复活队友时队友HP回复量增加或减少。	—
自己犠牲	复活队友时传给他90%的HP。	—
奉仕の心	复活队友时传给他的HP增加。	—
保身	复活队友时传给他的HP减少。	—
神医	复活队友所需的时间大幅缩短。	—
名医	复活队友所需的时间缩短。	ヤブ
ヤブ	复活队友所需的时间延长。	名医

★其他

名称	效果	相对技能
覚悟	防御成功时如果HP大于1，不管受到多大的伤害都会剩余1点HP。	—
ふんばり	HP超过50%的时候，不管受到多大的伤害都会剩余1点HP。	—
カリスマ	我方NPC的能力上升，有大中小三档。	—
ヘタレ	我方NPC的能力下降。	—
存在感	容易引起敌人的注意。	空気
空気	不容易引起敌人的注意。	存在感
生存本能	濒死（HP剩余20%以下）时攻击力上升。	—
生存本能全開	濒死（HP剩余20%以下）时攻击力大幅上升。	—



★荒神一览

名称	登场难易度	素材用固有名词	弱点属性	部位结合崩坏
オウガテイル	1～	鬼	火・冰・雷	—
オウガテイル堕天	3～	鬼・鬼冰	火	—
ヴァジュラテイル（火）	5～	鬼・鬼火	冰	—
ヴァジュラテイル（雷）	6～	鬼・鬼雷・雷鬼	神	—
ザイゴート	1～	天使	火・冰・雷	—
ザイゴート堕天（火）	3～	天使・堕天使	冰・雷	—
ザイゴート堕天（雷）	5～	天使・堕天使	冰	—
ザイゴート堕天（冰）	5～	天使・堕天使	火	—
コクーンメイデン	1～	妖精	火・冰・雷	—
コクーンメイデン堕天（火）	3～	妖精・火妖精	冰・雷	—
コクーンメイデン堕天（雷）	5～	妖精・雷妖精	冰	—
コクーンメイデン堕天（冰）	6～	妖精・冰妖精	火	—
コンゴウ	2～	猿神	雷	脸部，身体，尾巴
コンゴウ堕天	4～	冰猿・堕猿	火	脸部，身体，管
ハガンコンゴウ	6～	禁猿・雷猿	神	背部，双手腕，羽衣
グボロ·グボロ	2～	龍種	雷	背鰭，身体，牙
グボロ·グボロ堕天（火）	4～	堕龍・炎龍	冰	炮塔，背鰭，尾鰭
グボロ·グボロ堕天（冰）	6～	禁龍・冰龍	火	炮塔，背鰭，尾鰭
シユウ	2～	鳥神	火・冰	头部，翼，下半身
シユウ堕天	5～	堕鳥	火	头部，翼，下半身
セクメト	7～	禁鳥・炎鳥	冰	头部，翼，拳
ボルグ·カムラン	3～	騎士・騎面	冰・雷	盾，前足，尾巴
ボルグ·カムラン堕天（火）	5～	炎騎	冰	盾，尾巴，针
ボルグ·カムラン堕天（雷）	5～	雷騎	火	盾，尾巴，针
クアドリガ	3～	戦王・戦神	冰・神	前面装甲，导弹仓，排热器官
クアドリガ堕天	5～	堕王・冰王	火	后腿，前面装甲，导弹仓
テスカトリポカ	6～	禁王・覇王	神	前面装甲，导弹仓，兜
ヴァジュラ	1～	獣神	火・冰	脸部，前腿，尾巴
プリティヴィ・マータ	6～	女王・女帝	火	脸部，身体，肩部
ディアウス・ピター	6～	帝王・神帝	神	头部，前腿，斗篷
サリエル	4～	女神	火・冰・雷（毒）	头部，双足，裙摆
サリエル堕天	5～	魔女	火・冰・雷（毒）	头部，双足，裙摆
アイテール	7～	魔神	神	头部，裙摆，尾状器官
ウロヴォロス	5～	混沌	神	复眼，双足，角
ウロヴォロス堕天	8～	堕天	神	复眼，角，背骨
アルダノーヴァ	6～	日天・月天	女神：火・冰・雷・神；男神无弱点	天轮，头发，腿部装甲
アルダノーヴァ堕天	9～	計斗・陰陽	女神：火・冰・雷・神；男神无弱点	天地轮，头发，腕部装甲

★下载任务专属荒神

名称	登场任务	素材用固有名词	弱点属性	部位结合崩坏
スサノオ	特典限定任务	神蝕皇	神	口，神机，剑
ヘラ	ファミ通　黒炎の女神	地蝕神	冰	头部，翼，拳
ポセイドン	電撃　戦慄の巨神	海蝕神	神	前面装甲，导弹仓，兜



子弹改良实例

★大伤害贯通系

编号	子弹规格	子弹种类	发射条件	水平	垂直	备注
1	SS	弾丸:射程が長い弾	ボタンを押したら	—	—	同时命中的第一发
2	├L(M)	レーザー:射程が極短い弾	1が敵に衝突時	—	—	同时命中的第二发，规格可以任意改
3	└M	球:生存時間が短く敵に張り付く弾	1が敵に衝突時	—	—	同时命中的第三发
4	├L(M)	レーザー:射程が極短い弾	3の発生から0.2秒	—	—	规格可以任意改
5	├L(M)	レーザー:射程が極短い弾	3の発生から0.5秒	—	—	同上
6	├L(M)	レーザー:射程が極短い弾	3の発生から1秒	—	—	同上
7	├L(M)	レーザー:射程が極短い弾	3の発生から2秒	—	—	同上
8	└L(M)	レーザー:射程が極短い弾	3の自然消滅時	—	—	同上

★瞬间伤害放射系

编号	子弹规格	子弹种类	发射条件	水平	垂直	备注
1	M	制御：生存時間が短い弾	ボタンを押したら	—	—	—
2	├L	放射	1と同時に	—	—	—
3	├L	放射	1と同時に	—	—	—
4	├L	放射	1の発生から0.2秒	—	—	—
5	├L	放射	1の発生から0.2秒	—	—	—
6	├L	放射	1の発生から0.5秒	—	—	—
7	└L	放射	1の発生から0.5秒	—	—	—

★逃走时阻挡荒神

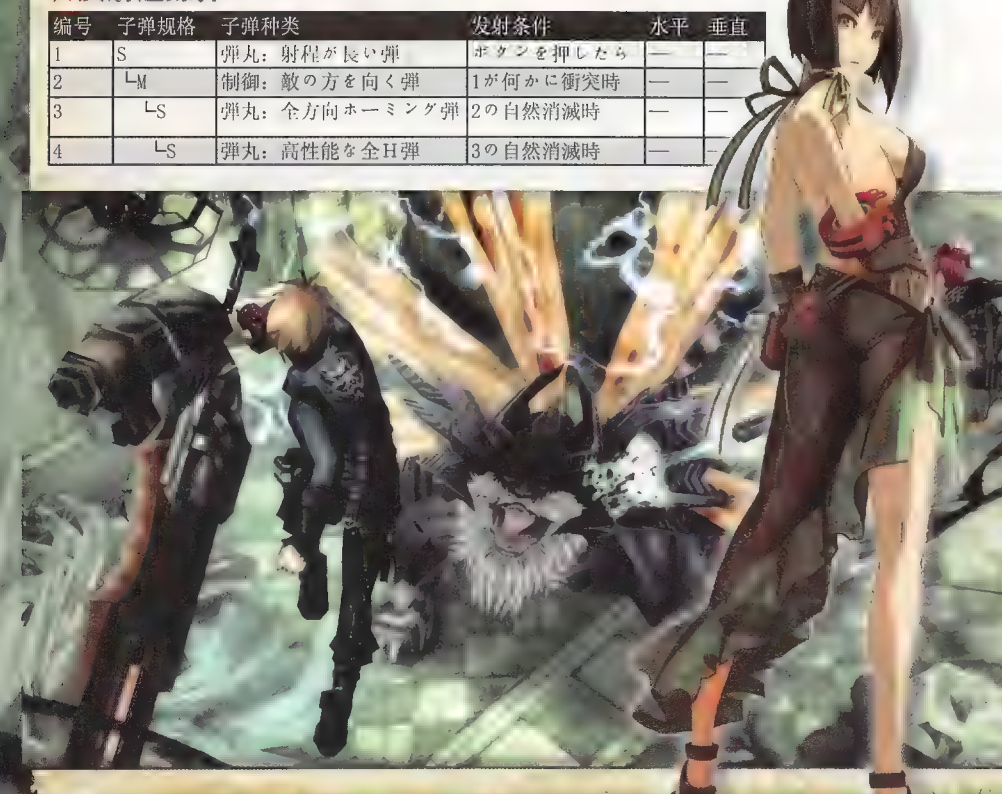
编号	子弹规格	子弹种类	发射条件	水平	垂直	备注
1	S	弹丸：高性能な全方向ホーミング弹	ボタンを押したら	—	—	—
2	└M	球：生存時間が長く敵に張り付く弹	1が何かに衝突時	—	—	—
3	└M	球：生存時間が長く敵に張り付く弹	2の自然消滅時	—	—	—
4	└M	球：生存時間が長く敵に張り付く弹	3の自然消滅時	—	—	—
5	└M	球：生存時間が長く敵に張り付く弹	4の自然消滅時	—	—	—
6	└M	球：生存時間が長く敵に張り付く弹	5の自然消滅時	—	—	—
7	└M	球：生存時間が長く敵に張り付く弹	6の自然消滅時	—	—	—
8	└S	球：その場で停止する弹	7の自然消滅時	—	—	—

★从地下往上贯穿敌人

编号	子弹规格	子弹种类	发射条件	水平	垂直	备注
1	SS	弹丸：射程の短い弹	ボタンを押したら	—	下60	—
2	└SS	弹丸	1が地形に衝突	—	上15	—
3	└M	制御：短時間敵の方に向く	2の自然消滅時	—	上90	—
4	└S	弹丸：高性能な全H弹	3の自然消滅時	—	—	—
5	└M	制御：短時間敵の方に向く	4が地形に衝突	—	—	—
6	├S	レーザー：射程の短い高性能貫通弾	5と同時	—	—	—
7	└L	放射	5と同時	—	—	—

★反射追踪弹

编号	子弹规格	子弹种类	发射条件	水平	垂直
1	S	弹丸：射程が長い弹	ボタンを押したら	—	—
2	└M	制御：敵の方を向く弹	1が何かに衝突時	—	—
3	└S	弹丸：全方向ホーミング弹	2の自然消滅時	—	—
4	└S	弹丸：高性能な全H弹	3の自然消滅時	—	—





文/剑纹

玩“街机”，看玩不到的街机

——AOU2010街机不完全欣赏



“街机”早就不是“大型游戏机”这个单纯的含义了。如今某物在街头的出现频率一高，它就可以被冠以“街机”的代号。像掌机、手机、mp3等数码小产品都有“街机”品种。不过这个“街机”带有一些贬义，暗含着没品位、烂大街的意思。当然了，谁也不会去较真，玩得高兴就好。作为天朝的掌机迷，我们玩着“街机”PSP，“准街机”NDS，不妨来关注一下泥轰的真正街机，看看娱乐国家当前正在“烂大街”的产品。

注：本文介绍的街机来自今年2月19日、20日在日本千叶县幕张国际展览中心举行的AOU2010大展。AOU2010上出展的街机众多，本文只精选了几种，并不全面。特此说明。

合金装备街机版（*Metal Gear Arcade*）

合金装备是Konami的人气大作，新作品除了PS3上已经推出的《合金装备4》和iPhone版的《合金装备 触摸》，PSP版《合金装备 和平行者》也将在不久后推出，另外Xbox360版的《合金装备Rising》正在酝酿之中。很明显，Konami正在努力榨取这个品牌的价值，向更多的平台扩展合金装备产品。



今年的AOU2010街机展前夕，Konami宣布推出合金装备的首款街机版游戏《Metal Gear Arcade》，并且在展览上露面。

本作的类型是在线联机动作类游戏。店内采用多组街机联机模式，不同店之间可以使用网络联机组队战斗。同时支持“语音聊天”功能，通过麦克风和战友交流，发送指令或者寻求帮助，或进行各种战术。本作最特殊的是采用了3D电视系统，5.1声道，玩游戏的感觉更立体更真实。另外还配备了头部控制器，玩家通过视线的移动，可以进行方向和攻击等控制。这种高科技的技术也是本作的亮点之一。









电梯大战 死亡街区（エレベーターアクション デスパレード）



Taito公司也是日本街机大厂之一，这是今年AOU2010展出的新街机。要不说高手就是出手不凡，当别的厂家还在费尽心思研究高科技的时候，Taito从题材上找创意，推出了一台用“电梯改装”的街机游戏。

同样是光枪射击游戏，本作难免使用爆头等老套玩法，但也在积极创意新的游戏性。比如电梯形状的街机就是个非常好的点子。对于这种使用大型框体的街机游戏，使用电梯作为街机外形，显然能带给玩家身临其境的感觉。这也是街机的最大乐趣。而乘坐电梯上下楼，遇到各种敌人，使用慢动作等多种元素，让本作的玩法更加多变。当然，最有意思的要算控制电梯。本作的街机机台上有类似电梯中上下楼的按钮，玩家控制上下楼的不同，会碰到不同难度的敌人，甚至每次游戏的时候都有区别。



全景铁路（ジオラマ★鉄道）

看图片就能让人震精，这台街机绝对够强大。这次AOU2010上，国外报道称很多人经过这台机器都要站住靠近看一看，尤其是小孩子。



日本人喜欢火车，甚至形成了文化。关于火车的电子游戏题材太多了，日本人也喜欢这类游戏。但是之前的电子游戏归根结底还是电子游戏（这不废话么……），即便追求真实，也是平面显示的画面，玩家模仿开火车，过过瘾。这台Hope公司开发的街机游戏，虽然操作也是用街机面板似的按键，在屏幕上显示画面，但厉害的是屏幕中的画面不是游戏程序编出来的，而是真实的景物。



如图所示，玩家前面是一个小城市的模型缩影，轨道穿梭在其中，就像玩具一样，火车可以在上面跑。和普通玩具不同的是，玩家控制火车是用带屏幕的控制台，比如控制火车鸣笛啊、按照规定限速啊、到站停车啊等等6种操作。而火车车头上安装了CCD摄像头，把监视到的画面即时传送到玩家面对的屏幕中，相当于玩家用主视角遥控一个模拟火车，感觉很奇特。虽然玩家观察眼前的屏幕是重点，但围观街机的观众能把大环境看得一清二楚。本街机是个不错的创意，不过缺点也很明显，就是太占地方……

吉他Freaks、鼓Mania、DDRX2

(GuitarFreaksXG、DrumManiaXG、DDRX2)

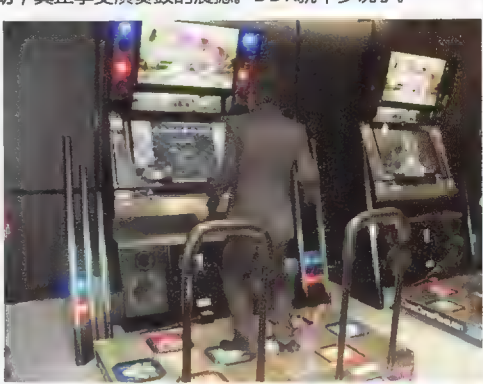


Konami公司是音乐游戏大厂，DDR至今还有作品推出，在街机音乐游戏领域更是老大哥。这是今年展出的GuitarFreaks和DrumMania，已经没有多少代的标志，换成了XG序号；而DDR则是X2代。

今年是GuitarFreak系列诞生10周年，所以新作GuitarFreaksXG不敢马虎，把歌曲数量提升到600首！希望以此重振雄风。除了歌曲的量足，新作还从街机框体下功夫，在上面安置了4个效果华丽的灯，演奏歌曲时的闪光营造现场感。把喇叭增加到了8个，重低音喇叭2个！功率全开的话不被震死才怪。有意思的是本作的吉他。以前GuitarFreak是3键吉他，而本作将按键增加到5个，直接和《吉他英雄》系列看齐！

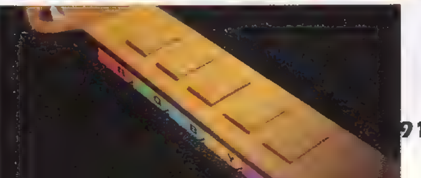
架子鼓游戏DrumManiaXG和吉他一样，将歌曲增加到600首以上。鼓的个数也增加了，多了三个鼓，还增加了左踏板。音箱的分量十足，上方6个音箱，下面的低音音箱功率巨大，都是为了让玩家感受到低音的震动，真正享受演奏鼓的震撼。DDR就不多说了。







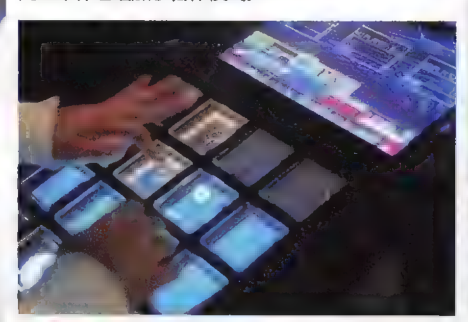




Jubeat Knit（Jubeat Knit）

Jubeat是Konami的体感音乐游戏，已经推出了两部作品，这是刚刚公布的第三作Jubeat Knit。这款街机游戏的机体造型很另类，充满了高科技的感觉。玩法则没有那么复杂，还是按照节奏点击屏幕的方式。不过和以往游戏不同的是，本作的操作“手柄”非常特殊，是一个具有4*4面板的东西。每个面板都可以触摸，并且可以同时触摸多个。然后按照节奏，玩家就要用双手在这些面板上面上下左右滑动，根据点击的准确性得分。

新作在按键和操作方式上没有变化，不过系统有所强化。最大的改进是联机难易度的调整，根据玩家的水平，系统能够匹配差不多等级的玩家进行对战。而且本作也增加了合作模式。









文/口袋

【基本操作】

在地图上的操作：
十字键：移动
A键：对话、调查、攀爬、破坏、信息翻页。
X键：地图菜单
Y键：迷你世界地图

【战斗操作】

十字键：选择项目/选择目标/（上键）支援攻击/（左键）援护攻击/（右键）连续攻击。
A键：决定/普通攻击/援护防御/强制回避。
B键：取消/攻击结束。
X键：显示战斗菜单/必杀技。
Y键：改变技能组合/必杀技。
L键：防御。
R键：显示简易参数。
SELECT键：显示ASSIST/切换显示SUPPORT。

【系统菜单】

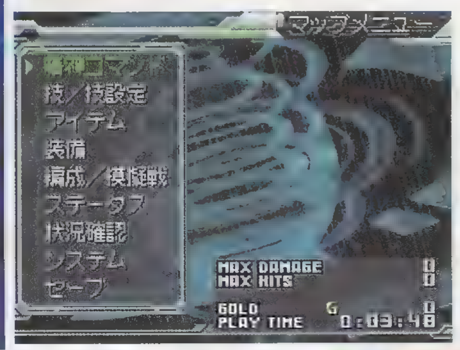
游戏中按X键可以呼出菜单，其内容如下：

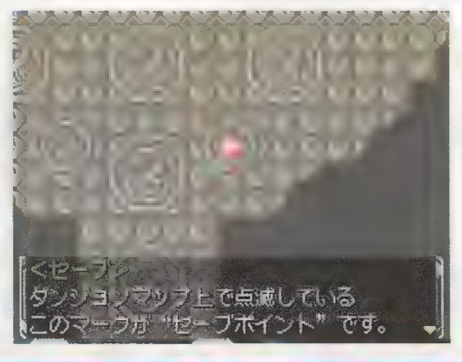
精神指令：包括战斗和非战斗时精神指令的查询/使用。
技能/技能设置：设置战斗时使用的技能组合。
物品：查看/使用物品。
装备：携带/卸下装备。
队伍编组/模拟战：设置当前战斗成员，或进行模拟战斗。
人物状态：当前人物状态。
当前任务：当前执行的任务，不知道该去哪里的时候可以参考一下。
系统：其中包括教学、游戏设置和返回标题。
保存：在地下城的存盘点和大地图中都可以存盘。

【存盘方式】

在存盘画面中，最多可以保存3个进度。读取已经保存的进度后，将从上一次保存的位置开始继续进行游戏，请在标题画面中的“LOAD GAME”中选择游戏进度。

存盘方法根据玩家当前所在位置不同而不同。首先是在大地图或城市菜单的情况，打开地图菜单，选择“セーブ”选项，在上屏会出现存盘画





面，只要在大地图上的任何地方都可以进行存盘。接着是在地下城的情况，地图中的地面上会有一种闪烁的红色存盘点“◎”，只有站在红点上才可以进行存盘。

具体保存方法是站在存盘点上，按下A键，在打开的地图菜单中选择“セーブ”，上屏就会切换到存盘画面了。另外，在存盘画面还可以删除存盘信息，只要在已经存盘的位置上按下X键，并确认删除信息就可以了。

如果一周目已经打通，在存盘信息的详细窗口内就会有个类似“★01”的字样，01是一周目的意思。在地下城中，站在闪烁的红点上可以进行存盘，有三个存档位置。而在大地图上或者在城市中，则可以通过保存菜单来进行存盘。

【游戏说明】

本作是以“エンドレス•フロンティア”作为舞台，操作主人公アレディ等人在世界中冒险，进入地下城和城市等地展开的故事。



菜单中可以进行冒险的准备工作，如果遇到敌人就会进入战斗模式。在世界地图当中，有红色地下城和黄色城市等地点标注，进入地下城之后，上屏显示的就是地下城的地图，而进入城市后上屏则显示城市菜单画面。

在地下城当中时，偶尔会遇到需要玩家动脑筋去操作的谜题，例如攀爬、破坏岩石前进等等。

在世界地图活地下城画面时，上屏显示的是当前地段的地图，而下屏显示的则是当前同伴的情报。

在世界地图上按下Y键，下屏将会显示迷你世界地图，不过在地下城当中时不会显示。

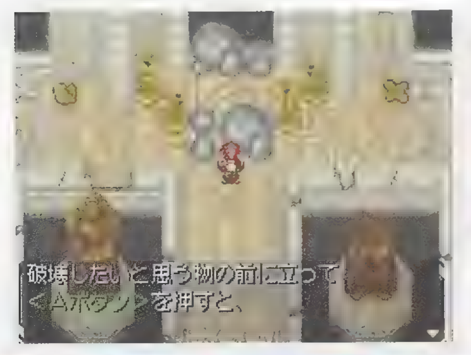
另外，同时按下A键和R键则可以快进。

【通缉令】

游戏过程中可以在各大地下城的墙上找到通缉令，上面写着通缉怪物的出现位置，完成任务后会得到相应的奖励。



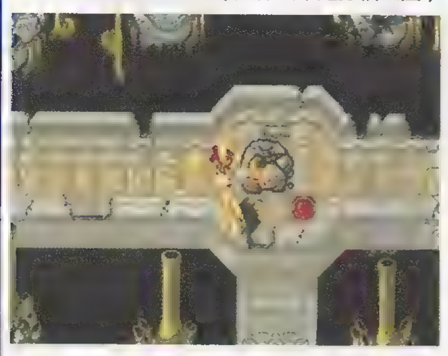
听过シンディ老师的剧情对话后，男主角アレディ和女主角——精灵族的公主ネージュ一起踏上征途。存盘去大地图，向右走一个屏幕会看到一座类似狮身人面像的巨型战车，叫做ジャイアント・マーカ号。进入后存盘，按A键沿途敲碎岩石可以得到部分补给品。之前都是不遇敌的，但过桥后强制发生第一次战斗，敌人两名，调整技能，配合精神和连续技可以轻松取胜，这之后就会进入传统的“踩地雷”模式啦（想练级也可以回到老师那里恢复HP和SP）。走投无路的时候仔细观察右边某个房间的墙面，上面有一道裂痕，敲碎裂痕后可以继续前进，路过机关时记得将来路的通道铺好。存盘后先去下方的通道里拿些补给品，然后进入上方的大门。进门后可





以看到爬墙的提示，这个前面已经说过方法了：以十字键控制方向，按住A键不松手，如果松手就会落下，但再次按住A键可以继续攀住突起物。控制主角利用攀岩技巧拿过宝箱后，继续左行，敲碎左边墙面的裂缝进入动力室。

进入动力室后，发现桥中间存盘点有块巨大的石头，敲碎石头蹦出个自称“キュオン•フーリオン”的小魔女来……（为什么不是孙悟空囧）



结果几句话不投机便开始战斗，建议多多利用精神指令来恢复HP，因为魔女的攻击力并不是很高，但血多皮厚，算是第一场持久战吧。打赢后可得到キュオン的战斗支援，赶快在队伍编组中安排一下吧，初期战斗时可以弥补男主攻击强度不足的缺点。

离开动力室，进入下一个房间，先别急着往下走，到上边通道里拿些补给品吧。存盘后进入大厅，发现罗刹机アルクオン，结果男主发动霸气竟然没能镇住它，反而被半路杀出的程咬金。自称操音师的“ヘイレムン•シルバート”摆了一道，战斗开始。ヘイレムン还带了两个杂兵，建议先把杂兵解决掉，然后集中对付BOSS，注意战斗时可以利用小魔女キュオン的支援，攒足必杀时不要客气，直接用掉就好。打赢之后，罗刹机还是不给男主面子，竟然逃走了！操音师ヘイレムン用笛子吹了一段曲子，将男女主角定身后追了上去……之后自动回到城里，与猫脸カッツエ发生对话后，自动进入第二个场景“オリトリア”。



機械たちの午後

对话后，得到ヘンネ•ヴァルキュリア的战斗支援，登上下面的台子可进入下一场景。地图上有些位置是可以恢复HP和SP的，想练级就在这附近吧。沿路前行，对话过后出现三只怪物，这时棺盖打开了，KOS-MOS加入队伍，配备好支援和



技能之后，战斗开始。这一战根本没有BOSS，只是三个杂兵而已，用连击和支援攻击很轻松就可以获胜。战斗结束后继续向右走，一直走出オリトリア塔，登上大陆。向北经过一座桥之后，锡华公主加入队伍，继续向西走再次发生剧情，剧情过后自动进入第三个场景“転送ルーム”。



墜ちてきた男

控制“アクセル”向右走，在最里面的走廊里开启闸门，进入后下左边楼梯，得到一个宝箱。回到起初的位置，左边有存盘点和恢复点，继续左行，经过曲折的回廊后，与ハーケン•ブロウニング和他的机甲发生战斗，ハーケン还是比较心慈手软的，但他那个ファントム机甲下手也忒狠了点，还好只是小试牛刀而已，把アクセル揍得差不多之后（其实也可以试着把戴帽子的ハーケン干掉，加上必杀最短也需要3个回合），战斗结



束，ハーケン加入队伍，而他的机甲ファントム也可以作为战斗支援来召唤了。

顺着墙上的绿色光带攀爬取得物品后，进入左下的大门，下楼梯到底层出楼梯间，对话后向左走，敲碎平面石头和墙壁绿色光带平台上石头之后下来存盘，将电梯通电。不乘电梯，向下走，推开障碍物，沿回廊一直大门，剧情后进入マーカス镇，在这里可以存盘、恢复、买卖物品，也可以继续进入地下城练级，或者出城进入大地图等等。建议大家去澡堂休息一下，然后去商店买些装备和药品，以备不时之需。存盘后就可以去东边的下一个地图了。

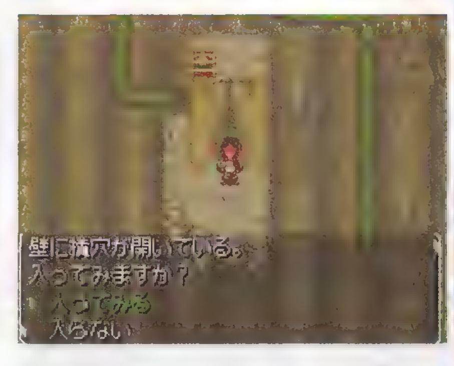


第一章 天衣無縫の姫君

刚刚切换地图，就看见一棵壮观的樱树，这就是传说中的武酉城，在城下町存盘后也可以补充一些解状态的药品，因为BOSS经常用毒，讨厌得很。然后进入不死樱的祭坛之间，和乙音对话后进入使者之间。剧情后楠舞•神夜加入队伍，跳下使者之间后，向右走自动发生战斗，3只怪都很弱，轻松搞定。

继续右行进入树洞，绕了一圈后从左下的树洞出来，开始爬树。在藤蔓的十字路口时先向左下走，拿到箱子后去往右上，进入树洞拿第二个箱子，再向左上，从合适的位置松手落下得到第三个箱子，最后绕回第三个箱子下面的小树洞。从平台上落下后，顺着下方的小路走到尽头，在勾玉的房间里得到猫脸男カッツエ•コトルノス的战斗支援，建议将他分配给战力较强的神夜，以便对BOSS发起集中攻击。

继续下行，进入下一个大空洞后向左下走，存盘后出洞回到祭坛，遇到ヘラ•ガンド和她的两个小



喽啰，进入BOSS战。还是老战术，先打到两个转来转去的小喽啰，由于从这里开始，敌人都变得强力起来了，有时用精神补HP根本补不回来，所以偶尔也要用到补血药之类的，店里买吧，留钱没用。BOSS会使群体毒攻击，我方掉血掉得很严重，除了用一人负责解毒补血之外，其他两名队员要全力迅速解决BOSS，不要跟她耗时间。

打赢后发生剧情，然后自动回到武酉城，存盘后出城，进入下一个地图的ヴァルナ•ストリート。存盘后向右走，一路上多敲几块石头拿物品，在两条传送带中间的时候先不急向上走，去左边拿宝箱吧。存盘后进入一个蓝灰色比较有肉感的平台上，被一条脸色不好的鱼人“ジョーム•ガンド”挡住去路，进入下一章。

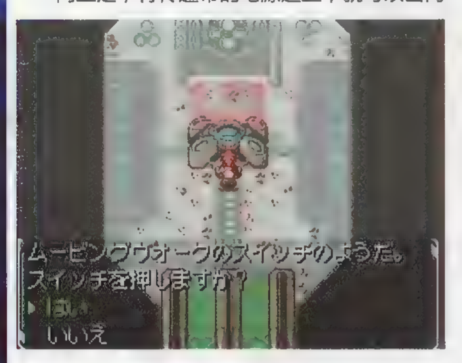
第二章 さすらいの賞金稼ぎ

正当我们不爽的时候，竟遇到了戴帽子的ハーケン，他便顺理成章地成为我们的伙伴。调整队列时别忘了把那两个强力支援带上，尤其是猫脸的カッツエ，他的肉搏能力在初期还是很必要的。BOSS战时要加小心，虽然上场时是4对1，但那个半鱼人会使用全体状态攻击，会持续减少我方HP和SP，而且当它血槽过半时还会叫帮手牵制我方的行动。建议大家打的时候先把小喽啰干掉，然后一个人负责回复和清除状态，另外三个人集中精力打BOSS。

战斗结束后，回到蓝灰色的肉感平台，向右走，进入新的通道。路过右上的走廊时，从墙上撕下一张通缉令A，今后只要在地下城中就有可能看到贴在墙上的通缉令，具体位置就不多说了，基本上是一眼就能看到的。来到最右上角进

入里间，路口先向左走，接着存盘向上，进入第二轮BOSS战。这次是条美人鱼海贼船长“アン•シレーナ”，脾气火爆到不能行，其攻击力也跟她的胸部尺寸成正比……（弥可：口袋姐跟那鱼美人比胸时被对方抓住机会连攻了3次，伤亡惨重）……咳咳，因为她毕竟是鱼类，所以皮并不是很厚，所以建议大家速战速决，多用精神命令里的斗气。战斗结束后，アン加入支援队伍。

向上走，将传送带的电源送上，就可以出门



了。人鱼アン邀请我们去她的海贼船里做客，除了休息和存盘外，别忘了去商店里换身装备。令海盗船浮出水面后，沿路一直向右下走，来到ネバーランド前部。刚一进门，就发生了战斗，还好这三个小喽啰都不堪一击。继续前行，存盘后先向右走，敲碎石柱得到物品，上面还有两个暗门，开门进入后可直接获得物品。左上的暗门可通往下一个区域，继续右行，打开右上的暗门后进入通道。在铁架上存盘后向十字路口的左边走，在尽头得到几件物品后下楼梯，中途遇到鞠音博士，她帮忙打开了存盘点十字路口上面封闭的大门。先继续前行拿到宝箱，然后原路返回，进入存盘点上面的大门，向内通过二道门和三道门之后，遇到カルディア•バシリッセ，进入下一章。



剧情过后，アシェン•ブレイデル加入队伍，至此队伍中已经有5人了，当队伍中有5人以上时，战斗时就可以使用“换人”、“援护攻击”和“援护防御”了。进入战斗后，先攻击WR•レッド重装型机甲，省得第二回合时它会捣乱。



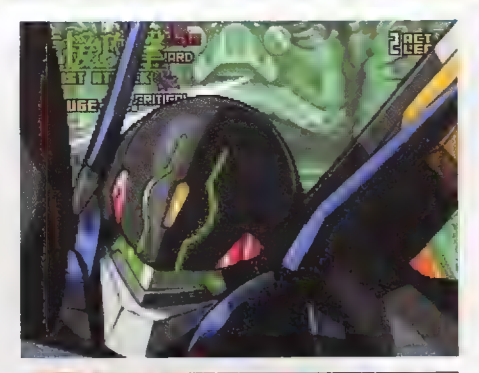
在打カルディア时多多利用ハーケン的狙击技能吧，总体来说不是很难。取胜后，在房间里得到一个宝箱，然后把台子前方的开关打开，自动被电梯带到下一层。绕到左下的房间里，开启中间的门锁，再次通过3道门后来到大厅，对话后パーソナルトルーパー•ファントム加入支援队伍，BOSS战开始。这BOSSナハト也没什么难的，只是皮厚血多，而且HP剩余1/4的时候还会个“自我修复”技能，补上好多HP……争取打它之前把级别练高点吧，否则久攻不下也挺郁闷的。

战斗结束后向下走，自动发生剧情，并进入大地图。这时大家发现右下方的エスメラルダ要塞遭到攻击，在海盗船里买些药之后，我们匆匆赶往那里。进入要塞，存盘后向左走，上到楼梯顶层，进入金属大门，里面有个宝箱。接着出门进入右下的楼梯，我们发现已经回到大厅中央的露台上。先将铁刺机关取消，然后进入另外一端对称的门廊里，下楼梯得到一个宝箱，金属大门房间内，遇到锡华公主。

第四章：桃源郷の舞姫たち

剧情后，锡华公主加入队伍。先向左走得到一个宝箱，然后返回并向上走，绕到破碎的大厅后存盘，并乘坐升降机。上楼后，顺着红地毯一直向里走，与T-elos和两个杂兵发生战斗。其实两个杂兵都不用管，只要用ハーケン的狙击技限制行动就可以了，众人围攻T-elos，以速度取胜。

战斗结束后，来到右边拿下铜像手上的棒子。把棒子插到大脑袋雕像的鼻子下面，于是大脑袋雕像打了个打喷嚏……嘴张开了，里面竟然是个秘密的小房间。进入里间，打开左边





的八音盒，右边的雕像一遇音乐就转过来了，拉下雕像的开关，墙上像变魔术一样出现了一道门。进门后又是个空旷的房间，中间只有一尊雕像，将雕像打碎后站在中间的台板上，对面墙中间出现了一条通路。然后先打开左边的雕像，最后打开右边的雕像，进入满是镜子的回廊，进入大门后存盘。

接下来的对话过后，进入与ドロシー•ミストラル和机甲フェイクライド的BOSS战。个人推荐先打肉身的ドロシー，因为她的几项技能都很讨厌，不过她的血和防都不是很高，众人在2回合内应该可以把她击败的。然后再集中力量打机甲フェイクライド，这家伙的物理能力也很强，不过只要咬咬牙也可以硬拼过去。

战斗结束后，ドロシー加入支援。出房间，顺着红地毯来到升降梯，乘升降梯回到下层，一直向下走，出城向左上走，发生剧情后回到海盗船里补给一下，接着去追踪操音师的去向，再次进入ヴァルナ•ストリート。一直向左下方前进，来到蓝灰色的肉感平台上，进入上边的房间，发现原本被黑石挡住的去路开了个缺口，他应该是往这边逃了。

第五章 百の夜を駆けるもの

先向下走，左边尽头可以得到宝箱，然后原路返回向上走，到最上边后一直向左，进入下个通道后先向下开宝箱，然后上行发生BOSS战。还是老方法，用ハーケン的狙击技限制ライオ•ヘリアル的行动。众人合力击倒ヴァナー•ガンド后，将旁边那个奇怪的机甲“百夜”也干掉，剧情后离开ヴァルナ•ストリート，从大地图上进入左上方的ドゥルセウス封墓。与众人对话后下楼梯，一直向下走，遇到琥魔，与她发生战斗。这个BOSS相对上次来说简单多了，可以用“弱不禁风”来形容吧。ハーケン负责狙击，其它人集中攻击BOSS，两个杂兵清掉后，众人合力打BOSS，3-4个回合就搞定了，战斗后得到琥魔的支援。

进入里间后，先向右走拿个物品，再向左存盘，到第一个十字路口向左拿宝箱。再向上行。推动金蟾雕像左下的鬼面机关后，下面出现个闪着紫光的柱子，查看柱子后，连通道路的石板就搭好了。如法炮制，分别将金蟾雕像右下、右上、左上的三个鬼面机关都推动后，从右下的通道进入下一个地图。存盘后从下面的楼梯进入底



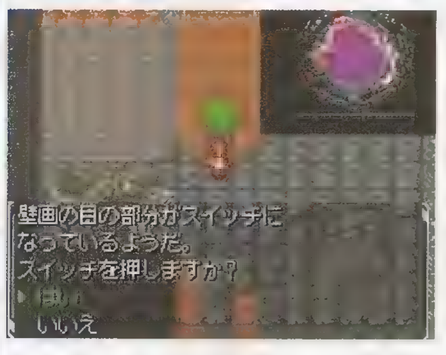
层，向上一直走到大房间里，发现ロック•アイ和沙夜打算召唤个啥东西出来，结果召出来的所谓魔兽竟然是小牟……经过一番说得之后，小牟顺理成章地加入了我们的队伍，随后发生BOSS战。

第六章 新世界の魔獣

ロック这位帅哥会群攻，而且很多都是包含属性异常的攻击，建议队伍里放上ネージュ，她

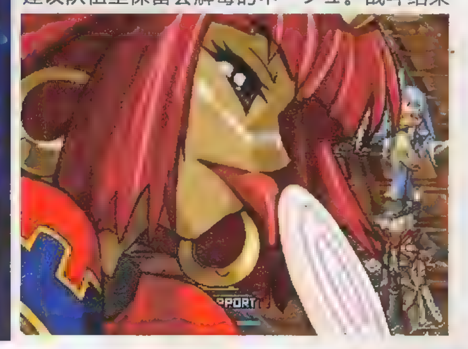
的“舞踊”技能在这里就是特效药。沙夜的血比较少，集中力量先把她放倒，然后再对付ロック吧。一人负责解状态，另一人负责使用物品和回复，攻击力高的二人负责打BOSS。

战斗后，按下左边的绿色开关，出现暗道。



进入暗道继续下楼梯，进入摆着三座中间有洞的雕像的房间，在下面可以存盘。研究一下雕像，应该是需要开启什么机关吧。来到下面的房间，逐个调查四周的大点心，左下的点心中得到雕像用品，右下的点心会进入战斗。继续向下，将房间里的小点心敲碎，得到第二个雕像用品。向右来到第二个有雕像的点心房，左上和右下的点心会进入战斗，右中的点心得到第三个雕像用品。向上来到第三个有雕像的点心房，右中和左上的点心会进入战斗。分别把这三个从点心中取得的雕像用品放在三个点心屋里的雕像上，起初胸前有洞的三座雕像倒塌了，中间墙上出了个大洞。

存盘进洞后，碰到了叼着棒棒糖（权杖？）的クレオ•グレーテル。ハーケン用狙击干掉杂兵后，全体人员猛攻BOSS，因为她会全体攻击，而且带各种异常属性，杂兵打死还会再招……总之不太好对付，还是速战速决比较好，建议队伍里保留会解毒的ネージュ。战斗结束



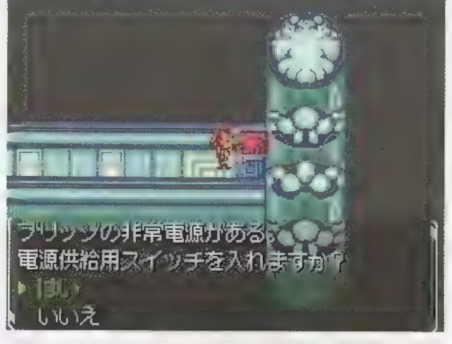
后，クレオ帮我们叫来了电梯，而且还可以在她这里买一堆好吃的囧……



第七章　力への意志

周围转转取得宝箱后，从クレオ的王座后面向上走，来到地图左上的龙寓岛。进岛后整理装备，该买的就买些，把包里没用的东西卖掉。存盘后出地图向左走，向上进入シュラーフェン•セレクト，爬上光带发生剧情，左边开了一扇小门，存盘后进入小门。上电梯到最顶层，推开右边的障碍继续上行，向右走存盘后进入升降梯间，乘升降机进入控制室，KOS-MOS加入队伍。进入左边走廊，存盘后乘升降梯下去，遇到リグ•ザ•ガード，进入BOSS战。

这BOSS皮厚血多，攻击也很高，而且还会召唤小兵，个人感觉嗑药是个好办法，必杀+精神指令，数值少的时候就直接嗑药补上，硬碰硬总会把它磨死的。打败BOSS后开启右边的电源开关，然后乘升降梯回到控制室里，启动上面红色的传



送系统。来到最右边的走廊尽头，呼叫升降梯，然后乘升降梯下楼，在右边的平台下面取得一些物品之后，进入下方通道……通道尽头其实就是序章3的第一个场景。

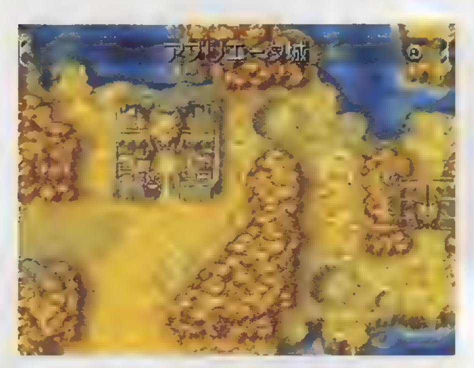
又遇到操音师ヘイムレン了，这家伙还真是屡教不改啊……不过随着我们的强大，他也变得更厉害了。还是老方法，ハーケン负责狙击，其它人集中攻击BOSS。他除了会招杂兵之外，还会吹笛子使我方队员麻痹，建议多准备些解麻痹的毒药吧。战斗结束后，可以在旁边恢复体力和存盘，这时如果手中有通缉令E的话，就可以到右边那台可使用的传送机将额外BOSS“賞金首 ゴルトア



クシス"召出来打打看——当然，建议大家一定要存盘，而且级别一定要40以上，否则会死得很难看哦。因为这BOSS实在太硬了，基本砍不动的说……而且挥拳头抡人都是200、200地掉血，还会用毒，体力不行的就别打它了，准备得差不多再来吧（口袋为了打这BOSS，死了好几次，痛下决心回去练级练到45，还买了满满一大包药，弹尽粮绝之后终于把它击倒了。最后发现所得的奖励只是区区25000G和一件KOS-MOS的装备而已。于是口袋含泪大呼："本小姐这宝贵的2个小时就只为了这2万5的游戏币和一件几乎露点的衣服吗！？"众小编不语……）

存盘后向右走，再次遇到罗刹机アルクオン，进入下一轮BOSS战。刚刚经过通缉令E那坨大铁块的折磨，罗刹机根本就是个菜啊……善用精神指令，看准时机给它个无限连击，没几个回合它就玩完了。打退罗刹机之后，没想到传送门里又飞来一个MM，这可真是可以叫成MM，因为她的名字叫"M.O.M.O."……随着MOMO的到来，右边走廊的门禁也解除了，推开障碍后得到个宝箱，然后从左下角原路返回大地图。

刚刚出门，MOMO觉察到正东方向有黑石消失的反应，追到桥边会发生剧情，另一边看到アクセル和アルフィミィ为了躲避敌人而藏进箱子里，结果还被路过的敌人给上了锁……这下出不来了，哈哈……我们一行北上过桥，建议大家先去西北的アブリエータ买些装备，换好之后就可以进入ネバーランド的后部了。存盘后路过一扇锁住的门，向右走，被黄色镭射挡住去路，只能向上了。通道的尽头有个红色的控制台，按下按钮后之前那道门就自动打开了。从左右两个房间里拿些补给品就上路吧，进门后右边有黄色镭射，上面可以拿到一个宝箱，左边开始都是带编号的盒子，从7号盒子里救出アクセル和アルフィミィ，队员又增加了。



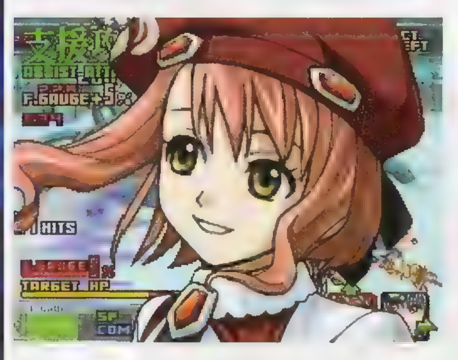
顺路继续向前走，路过一道机关时被一道紫红色的镭射拦住，看来只能向上走了……明知山有虎，偏向虎山行。果然上面有台机甲在等着我们，打倒アークゲイン也不是什么难事，只是它的攻击比较高，要随时注意回复才行，否则让它一个热血秒掉就不划算了，实在觉得难熬时也可以用援护技。打倒BOSS后，关闭左边的开关，黄色镭射就全部解除了。向右走，调查5号箱子可以得到Wブースター。退出安全门，从存盘点开始向右走，进入之前被黄色镭射拦住的区域，再次存盘后下行，发生剧情。

第八章:灰は灰に、塵は塵に

向下走出房间，对话后开始与アーベント战斗，方法就不多说了，ハーケン狙掉小兵，其他队员集中攻击BOSS，全力以赴的话，只要几个回合就可以击倒它了。战斗结束后，得到パーソナルトルーパー•アーベント的支援。

向下走，绕过一个楼梯后发现L3的门被锁住了，顺着电梯向下走，到一个存盘点旁边，再向左走，里间可以碰到鞠音博士，她让我们打开应

急电源，就在1号门右边的房间里。打开电源后再去找博士，得到L3门的密码钥匙，存盘后进入LV3门，剧情过后アシェン竟然被洗脑了……结



果变成了4对3，这一战可是相当不好打啊，集中力量把防御最弱的绿头发アシェン先放倒吧。然后是粉头发的カルディア，她比较禁打，注意回复。最后是ピート•ペイン，战斗后发生剧情，在アクセル和アルフィミィ的努力下，アシェン平安归队。

开启左边的开关，拿到宝箱，然后原路返回，自动回到大地图。进入西北方的アブリエータ城，得到ヘンネ•ヴァルキュリア的战斗支援。出城后绕过东边的大门，过桥后南行，进入ツァイト•クロコディール并存盘，就可以向ミラビリス城进军了。



第九章：無限の国のアリス

进城后，打破当前大厅中所有的雕像——其中打破小丑雕像的时候有可能会遇到敌人。从左侧的梯子下来后，先到右边拿个宝箱，然后进入左上的通道，从台子上绕到左边的大门里。存盘后右行，渡过漂浮台之后爬上右边的梯子，来到类似国际象棋的棋盘上，下面有4个小丑的雕像在棋盘上走来走去，其实也就是4组杂兵。把它们全部击倒后台子下面出现了楼梯，存盘后继续下行，遇到了前来阻挠的T-elos，进入BOSS战。其实T-elos的血和防并不是很出众，不过她的伤害倒是不容小觑。处理掉两个骷髅兵之后，全体集中力量争取快速击倒她吧。

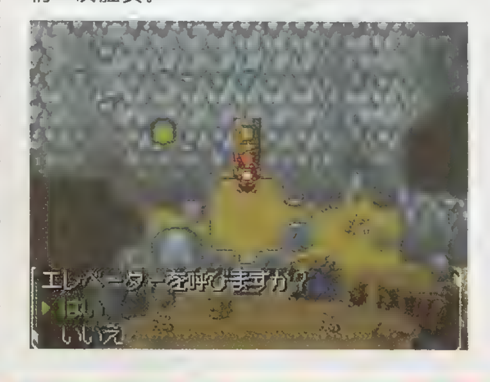
战斗后继续下行，出门后向右打开铁栅栏右侧的开关。进入走廊，绕道机关房里之后清除全部的雕像（有可能会遇敌），然后将粉色的立方体推到空挡部位，先去存盘，然后从上面的小门回到小丑拿拐杖的房间。点击小丑雕像，将4个花色的立方体放到下层，按照“方块”、“黑桃”、“草花”、“红桃”的顺序将立方体沿着滑道推到相应的位置上，去左下方拿到宝箱后，进入左上方的大门。上楼梯后，踏上传送块，来到顶楼，剧情后有栖零儿加入团队，并与ヒルド•ブラン和沙夜发生战斗。ハーケン负责两个杂兵，其他人集中攻击沙夜，尽快解决沙夜后再对付ヒルド。要小心ヒルド后期会放群体属性异常攻击，如果队伍里有ネージュ就不用担心了。

剧情后，沙夜作为支援队员加入我们。出城堡后向东北走，来到灭魏城，进城后先在右边转转，拿些补给品，然后一路向左上方向前进，来到里间挑战机甲ナハト，这家伙群攻很强，机动性也很高，只要被它逮到机会就是一顿挨打呀……级别不够的话很容易就会被秒，而且它还会复活杂兵，所以善用援护功能吧。打赢后，パーソナルトルーパー•ナハト加入支援队伍。



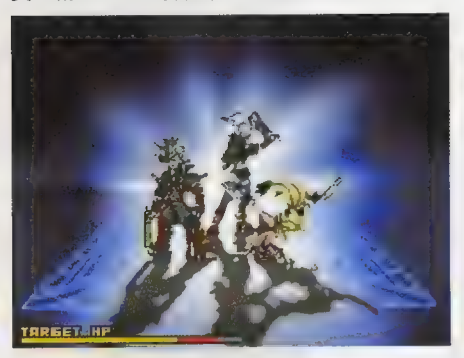
第十章：レア•ハンター

战斗胜利后，按下ナハト机甲背后墙上的开关，叫来升降机。向右走，遇到锡华的老乡守天，对话后继续前行，存盘后下楼梯进入水域，别忘了这里有条暗道可以拿到宝箱。绕过水域后一直向下走，来到存盘点，然后继续下楼梯……看到ヘイムレン•シルバート和罗刹机，结果罗刹机一见我们就是了个水遁逃跑了，留下操音师ヘイムレン与我们一决胜负。



机甲ナハト加入队伍后，我们就可以使用威力较强的合体技了。队伍里最好有ハーケン和小牟，ハーケン的速度较快，可以让他负责加些增强属性的精神指令，例如热血之类的，而小牟负责狙击杂兵。战斗结束后，MOMO变身为レア•ハンター，用钓竿将ヘイムレン用来破坏黑石的手套给“借”来了，真是好样的……很多迄今没有去过的地方，很多以前拿不到的宝箱，现在都不再是浮云了。想想罗刹机逃走的路线，アン船长打算过去探探路，结果没想到会遇到危险，还好MOMO再次发威，把她钓了上来（这可真是钓到大鱼了，而且还是条美人鱼呢）。

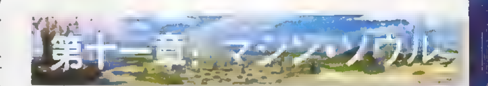
剧情过后，我们就可以沿途破坏黑石了，先别急出去，左右两端的隧道也清一下吧，里面有很多物品要拿，还有两个宝箱。回到大厅的存盘点，左边的水路有条暗道，里面有宝箱记得要拿哦。存盘后出门，继续发生剧情，然后一路向南过桥后，破除黑石继续向西，再次过桥，发现精灵主城エスピナ顶端冲出一道诡异的彩虹。刚一



进门，存盘后向前走就发生了战斗，对手是红绿蓝3个杂兵。解决杂兵后发生剧情，众人查看大厅中央的那株奇怪的芽孢，如果不敲碎它就无法前进了，于是只好破坏绿化了囧……清除两边的黑石可以得到两个宝箱。进入大厅尽头的门，然后顺着对称的楼梯下去，存盘点左侧的小门里可以将墙上的挂饰扶正。接着进入存盘点左侧的小门，里面的水池是毒水，踩到会掉血的，注意看里面的垫脚石。渡过毒水潭之后，破坏黑石，将两尊雕像推往中间的位置，正中的大门就会打开。

大门里面是封印之间，正中摆着一面巨大的镜子——该不会是那位傲娇公主的化妆镜吧？刚看着镜子，冰雪女王ゲルダ•ミロワール出现了，还带了毒牛头和毒马头两个小喽啰。两只畜生可以交给小牟了，ハーケン负责给全员加BUFF，但小心敌人用毒，随时要解，否则HP掉得很快。

战斗虽然取得了胜利，不过两个毒畜生竟然使诈放烟，趁机将镜子盗走了！打碎屋里剩下的5面小镜子后，可以看到地上的开关，踩下开关开启上层存盘点处的大门。进入大门，拿好左右两侧的物品，再次向前看到通往大厅的门被镭射挡住了。左边的雕像背后可以拿到物品，从侧门绕到大厅后方，搜刮图书馆之后，在暗门里得到一本漫画。接着来到ネージュ公主的房间，调查右上方的宝箱，然后进入左上方的套间里，遇到精灵机甲フェイクライド。



精灵机甲フェイクライド被ネージュ公主的母亲附体了，她留有保护女儿的信念，执意不肯放过我们这些“入侵者”，看来只能用武力摆平了。还好这次不用顾虑杂兵了，精灵机甲虽然很灵，但孤军奋战也不是我们的对手。因为它的连续攻击很厉害，所以尽量让血多皮厚的队员出来做援护吧，其它人加了攻强之后以连招加必杀技的方法将它快速解决就可以了，注意回复，否则一不小心就会趴趴。战斗结束后，精灵机甲フェイクライド加入援护团，于是ネージュ公主在今后的战斗中就可以使用很强很华丽的全体必杀了。

搜刮浴室里的物品后，回到原本被镭射挡住的大厅前。真不愧是精灵家的至宝，机甲フェイクライド轻描淡写地就把镭射障碍给震破了。众人来到大厅，王座后面竟有一株闪闪发光的巨大卷心菜囧！剧情后，KOS-MOS加入对方阵营，而我方则得到T-elos的战斗支援，BOSS战开始。对方有三人，分别是リグ•ザ•ガード、百夜和KOS-MOS。建议小牟狙掉KOS-MOS，众人集中先放倒百夜，因为百夜的群击技能太频繁了……最后再打リグ吧。

战斗结束后，KOS-MOS归队，而且在神夜的努力下，成功地将这株巨大的卷心菜封印起来了。因为它和不死樱有相反的能力，不死樱拥有关闭异界之门的能力，卷心菜则是拥有开启异界之门的能力，所以必须将它封印才行。卷心菜枯萎后，诡异的彩虹也随之消失了，众人一路东行，过桥后南下跨过栈桥，进入オリトリア北西

塔。来到当初KOS-MOS的容纳箱附近时发生对话，接着继续向右走，下台阶存盘，将电磁发生装置破坏后出塔。

下行进入オリトリア西塔，存盘后进入台子上的白色光圈，会被传送到主塔。敲碎水晶柱可以拿几个宝箱，不过注意路上的红色水池是有毒的，踩到就会掉血，小心哦。最后一个方形的红色水池上面有个雕像，里面有个宝箱……要想拿到那个箱子貌似必须得蹚这浑水吧，没发现有暗道的说。出西塔后再次发生剧情，向下来到南西塔，将地板上的雕像按照规则排列好，电磁装置的保护带就会撤除。趁机破坏电磁装置后发生剧情，然后就可以去バレリアネア塔了。但口袋这里建议玩家们先去地图左边的海贼船做一下补给，因为接下来有硬仗要打了。

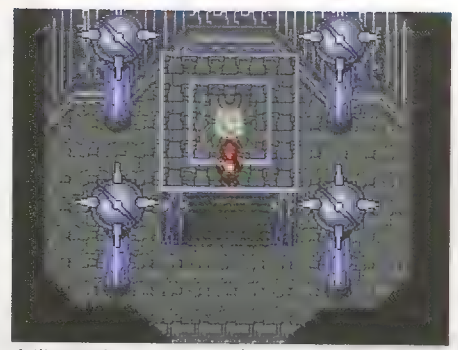


第十二章　ダーク・ナイツ

刚进主塔，对话后就发生了BOSS战，对手是ヴァナー•ガンド、マークハンター和ヘラ•ガンド。这三个BOSS都不吃狙击等技能，所以只能逐个击破了。ヘラ的魔攻的确很棘手，经常带着状态攻击，不过还是推荐大家先干掉マークハンター，因为它的物攻击太高了，一个必杀我方就得补两次血，非常耗时。放倒マークハンター之后再对付ヘラ吧，她打人其实不是很疼，就只是经常放状态而已，可以边打她边稍事休息，把全部精力都留给ヴァナー用，半血时一口气将他干掉，否则他一狂暴，我们就吃不了兜着了。

战胜后，进入右边的通道大门，绕过红水池进入与之前水晶塔对称相似的场所，敲碎水晶塔，向上将开关打开，中间通路出现浮桥。将浮桥上的水晶塔敲碎，踩下开关进入大门，进入BOSS战。这次的BOSS有两人，建议先集中对付ピート•ペイン，级别如果不够高的话就别怕花钱，多备点强效复活药吧，这家伙有个技能很容易秒人的。アークゲイン也一样，血过半之后经常会暴走，要赶快把它逼入绝境才行，这样它就顾不上折磨我们，而是给自己修复了，中途出来杂兵就以狙击干掉。结束后W10•アークゲイン加入战斗支援。

敲碎几个雕像拿到宝箱，然后登上台子进入传送的白色光圈来到东塔，出门后绕到北边，途



中发现上次アン差点出事，被MOMO用钓竿钓起来的地方。众人议论了一下之后继续前行，在码头符号那里可以叫来海盗船做一下补给，继续进入北塔，登上传送台，再次被传送到主塔里。一路敲碎雕像和水晶塔，最后来到一幢空屋里，召唤电梯上楼后继续敲碎雕像前进。尽头发生事件，エイゼル•グラナータ加入支援后，与ロック•アイ和ガグン•ラウズ发生BOSS战。建议先干掉ロック，ガグン除了攻击力高一些之外，也不是很会作怪，只要注意回复就没问题。

剧情后回到北塔，破坏电磁装置后就可以登上传送台了，这次被传送进水城ヴィルキュアキント。存盘后顺路前行，建议大家记住这条路的形状和位置，并且小心路上的毒水池。遇到岔路先去上边拿些物品，然后从下方通道走到尽头，存盘后来到一个类似心脏的房间，遇到台自称ヴ



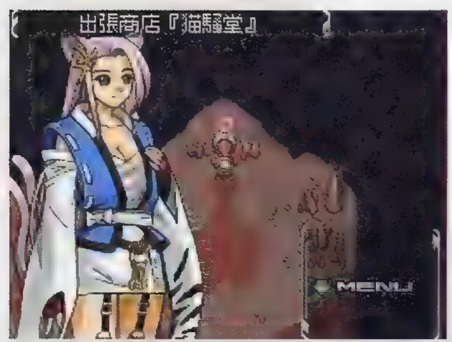
ェーゼント•リヒカイト的骸骨机甲。它与前作最终BOSS的外形及其相似，建议持久战，先养精蓄锐，将BOSS慢慢打掉一半血，之后再全力总攻，否则它将不停地给自己补血和连击，这样就没完没了啦。

战斗后ヴェーゼント和心脏一起消失了，穿过平台继续向左走，在下一个存盘点存盘后向下绕过横断的脊骨，再向上走会遇到ジョーム•ガンド那条绿脸的鱼怪。两个杂兵就可以狙击掉了，接着众人全力放倒ジョーム，注意回血。打赢之后ジョーム跳水逃跑了，我们继续向上走，踩到光点上发现整个场景变了个样。继续向前，遇到岔路后先向下走，把蜷缩在平台上一卷绿色的绳子摊开，成为一条通道。到了通道尽头，遇到罗刹机アルクオン，BOSS战开始。

第十三章 露き、覇壊せし者

アルクオン是越战越勇型的，所以还是推荐前期保留体力，后期狂轰乱炸的手法。中途出现小怪就用狙击技能，当アルクオン的体力过半时，用精神+必杀快速将其解决，以免夜长梦多。胜利后罗刹机アルクオン加入战斗应援，我们的男主アレディ就可以使用“霸皇魔灭拳”了。

这时最好将技能调整一下，把高攻击但招式并不华丽的技能单独放在一起，一会可以用得上。撤退的途中，遇到琥魔开的猫骚堂摆摊，药品超便宜，能买赶快买吧，正所谓“过这个村儿就没这个店儿了”。结果刚刚买完东西，下了个平台



就开始地动山摇，貌似这里快塌了……赶快跑吧！口袋刚才不是建议大家把来路都记清么，现在就能派上用场了！

时限一共是9分钟，千万不要浪费时间，因为就算遇敌也无法逃跑，战斗过程中时间也在不断减少……有两次遇到坍塌动画时也会耽误时间（口袋被主编逼着用模拟器玩，边玩边抓图，结果正当逃跑最紧张的时候，弥可竟然在Q上乱入，切了两次出去，时间差点来不及，吓得口袋手心直出汗），所以一定要加小心。最后一段路程更讨厌，后面多了三个追兵，眼前的路上还满是石头。建议大家要走石头少的一侧，比如右边两块，左边一块的情形就要走左边，因为敲碎石头怎么也得多用一会呢……好不容易跑到门口，被传送回アブリエータ城。

第十四章 ファイター&ハンター

剧情过后，在城里小做补给，换套装备，然后存盘出城。南下，渡桥，再次南下发现冰原，现在是过不去的，只能先去トレイデル·シュタット了。进城之后先存盘，然后选择去トレイデル•ボーデン地下街。左右转转，拿些物品之后一直向下走，途中遇到镜像美女三人组，进入BOSS战。因为这三人都是吃狙击的，所以先拣血少的ドロシー打吧，另两个都狙掉。

战后继续向下走，左边的房子里遇到ファイター•ロア。他加入团队之后用钥匙卡打开最下面的大门，最终在大厅里遇到マークハンター，进入BOSS战。三个部下都是吃狙击的，要注意狙击手的SP，别耗光了。其他人直接干掉マークハンター，小心它的连击。取胜后继续下行，一直来到通往冰原的出口，众人一行向东，发现并湖畔有个码头，本想去召唤海盗船，谁知遇到一群杂兵，两三下解决之后就可以进入サイレント•ウォークス号了。简单做一下回复和补给之后，选择在波国北部登陆，剧情后进入下一章。

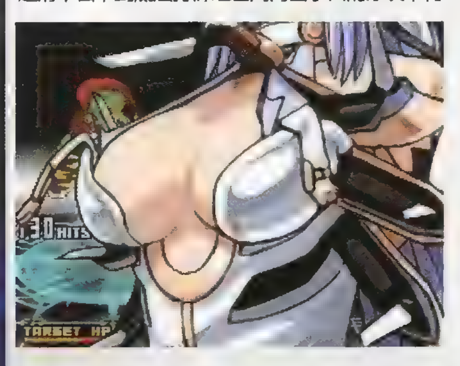
第十五章 修羅の響宴

顺着雪地进入アイスベルク监狱，到地下一层厚先存盘，然后挨个开牢门——注意有些牢门打开是会出现杂兵的。在左下的牢房里遇到百夜和两只毒畜生，不是冤家不聚头啊，BOSS战开始。两只毒畜生都是吃狙击的，所以众人先放倒

百夜吧，这家伙血少就会狂暴，所以初期要慢一些，直到它的血过半时再采取猛攻的战术。

敲碎牢房里的冰块，向左走可以进入下一场景，也就是通过水管注水来搭些冰桥，算是很简单的小谜题了。存盘后先爬上冰梯，然后开启紫色阀门放水。接着踏过紫色管口的冰桥，横向来到最左边，爬上冰梯到顶层分别打开黄色和红色阀门放水，下到底层进入右下的通道。存盘后在通道尽头发现了ネージュ家的镜子，结果复制了猫脸カッツェ、黑翅膀ヘンネ和小魔女キュオン的镜像，没办法，开战吧。镜像最大的弱点就是吃狙击，狙两个，其他队员专攻一个，注意回复，很快就可以解决掉了。

进入里面的房间，再次进行注水游戏。路过第一个紫色阀门的时候是打不开的，因为下面出水口被冻住了，必须把冰打碎才行。来到下一层，先去右边把黄色阀门打开，然后再下一层，踩过黄色冰桥后从右边下来，绕到中间打碎紫色阀门出水口的冰块，再上去打开紫色阀门。落到存盘点之后从左边滑下去，到底层打碎红色阀门出水口的冰块，再



踩着紫色冰桥去开红色阀门，最后从左边绕到底层，踏过红色冰桥进入下个房间。

右下的牢房后墙可以敲个洞，连敲两间后墙之后来到这层的中间位置，然后再绕到左下的房间里存盘，再次连敲两间墙之后来到大厅，一场恶战正等着我们呢。冰女ゲルダ•ミロワール的HP竟有26万多，操音师ヘイムレン•シルバート的也有23万多，还好两个小兵都吃狙击，牵制住它们之后先集中力量干掉ヘイムレン，然后三人打ゲルダ，一人负责补血嗑药。老实说，这里就算级别够了，打起来也很累。口袋把能用的精神都用了，能吃的药也都吃了，黔驴技穷的情况下死撑下来也花了二十几分钟。

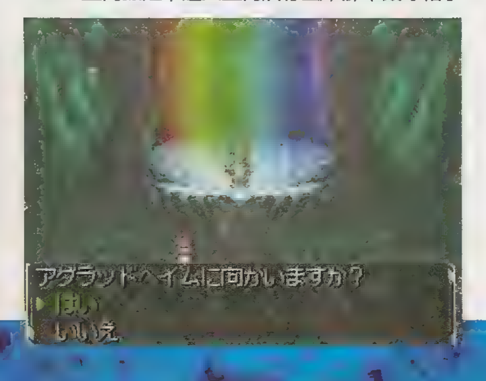
总算战胜了这对狗男女，上前一步从冰雪王座上拿到了冻镜的纹章，继续向前乘坐升降梯。出门后发生一系列的天地变化，冰雪消融，路就方便走了。下行回到霸龙之塔，向老师交差，很长一段剧情过后，总算可以自由行动了。还记得最初就看见那件宝贝么，左边被黑石包围起来那个，现在可以拿到了。出门后又是一段剧情，然后来到不死樱下，地面上的大洞怎么会越来越多了？

第十六章 世界を貫く沙羅双樹

进入不死樱的祭坛之间，在左边的存盘点遇到乙音，继续左行，神夜打开了通道最深处勾玉下的暗道。一路要借助勾玉的力量来开启很多看似无法通过的地方，绕来绕去终于碰见BOSS了……还是那位绿脸的鱼兄三人组，这三人都不吃狙击等精神技能，所以只能硬着头皮上了。先做掉血最少的ヘラ，然后是绿脸鱼男ジョーム，最后才是ヴァナー。还好这三人也没有什么特别厉害的技能，只要注意嗑药回复就可以了，如果对方血过半就要赶快消灭掉，以免夜长梦多。

目送这三兄弟升天之后，继续向右下方向走。来到树外，触动墙上的勾玉，树根竟让了条路给我们。走到尽头，攀上黑色的藤蔓，リグ•ザ•ガード和最后一台百夜机甲正等在那里呢。两个杂兵可以用狙击来对付，先集中精力放倒百夜，然后再谨慎应对リグ吧。这家伙血过半之后会狂暴，猛放热血，级别不够很容易被秒，一定要保证队里有三个人站着。随着神夜的祈祷，一道虹桥直冲云霄（口袋：怎么感觉这句写得像在虹桥机场乘飞机呢囧）……冗长的剧情过后，与乙音对话可以回到地面整理补给，万事俱备就去传说中的天空之城アグラッドヘイム吧。

一直向上走，进入室内后存盘，那个戴绿帽子



第十七章 遥かなる戦い、開幕

的杯具反派ピート•ペイン又带着两台ファントム机甲来叫嚣了，吃了那么多次败仗还敢来，口袋认为这种角色就可以颁发精神可嘉奖了，提出口头表扬。绿帽子倒是没什么长进，反而那两台ファントム机甲皮厚得离谱，而且一旦血过半就会放热血……呃……口袋终于见识DNA大人口中的机战系列了，纯粹就是热血+萝卜+乳摇的产物，以上。这次也算是打BOSS前的小小一拼了吧，三个目标都不吃狙击，只能一个一个打。建议大家先把全部精神都用上，放倒绿帽子，之后再将两台机甲逐个击破。

顺着绿帽子炸开的洞口，我们进入了大厅，踩下机关后可以拼合原本破碎的地板。绕了心形的两个半圆之后，再次踩踏地面的机关，一条光明大道出现在我们面前……（口袋："这一定是陷



阱！"弥可："拜托你阳光点行不行啊！"）……从尽头的传送点可以传到最终BOSS的房间，义无反顾地去吧。

嘛，其实这并不是终战，而是倒数第二战。ガグン•ラウズ的HP有301536——这是从即时存档中提取的准确数据，感谢友情客串的DNA帮忙。而ロック•アイ的HP是287177，ヒルド•ブラン则是267075。当然，这三个BOSS都是不可能吃狙击的，所以只能迅速铲除一个，把伤害损失降到最低点了。口袋选择了血最少的ヒルド，其次是ロック，最后才是ガグン……争取把全员的损失降到最低，后面还有最终BOSS等着呢。

还好了，最终BOSSスヴァイサー的HP竟有395749……呃……还好BOSS它只有一个，否则口袋就把这NDS掰成两个GBA了。BOSS上来一个铁壁



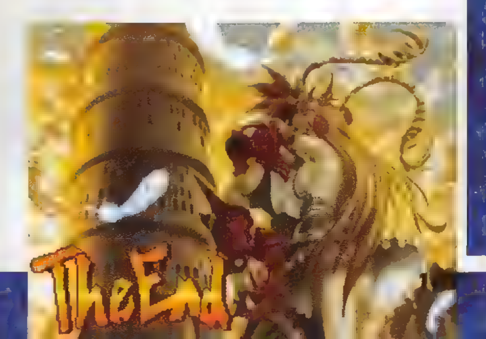
加热血，男主全部精神指令都用上，一套技能就算增加COM，再加上两次支援攻击也只能打掉4万多点的血，4人还得补血解状态，打好了平均一次就是10万不到……总之这是二周目前最后一次战斗了，把全部能用上的药都用了吧，二周目虽然可以继承钱和物品，不过这些东西还可以再买，初期也用不上……别怕死，及时复活就行了。

胜利后就是又臭又长的结局了，内容无非是在众人的努力下，世界终于恢复和平。女主吻男主……结果因为年龄限制，所以根本就没吻到嘛！最终在END画面只能看见个背影，不过瘾哦。够老套的剧情，不过回想起游戏的过程可真是挺过瘾的。

Epilogue 修羅と、姫と、世界と

一切都结束之后，我们可以继承一周目的物品、金钱以及游戏时间，其它全部数值都回到最初状态。另外在游戏系统里追加了BGM播放功能，还有战斗BGM也可以设置了。

在二周目当中，最吸引人的应该就是"霸龙之塔"里的事件了。龙嘴里的紫色宝珠碎裂，可以进入龙嘴里触发隐藏章"出でよ、霸龍"。这个隐藏章在一开始就可以进入，问题是……进去会直接被秒，太恐怖了……



猪流感算什么？来看游戏中的可怕病毒！

文/弥可

2009年发生了很多事，其中一件其恐怖程度不仅令人胆颤心惊，波及的范围和延续的时间也非一般事件所能及，那就是——猪感冒，啊不，应该叫甲型H1N1流感……要问这种东西到底多吓人，看看网上脱销的口罩就能略知一二了。不过就在全球人民为此惊惶失措之际，相信广大游戏玩家们一定是泰然自若的吧？原因？这东西我们见得多了！非典？SARS？NO，NO，游戏中的病毒可厉害多了，这些算什么嘛……

丧尸之父——T病毒

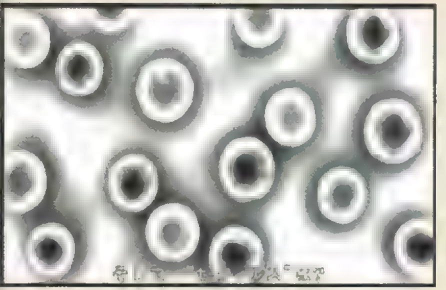
感染游戏：《生化危机》系列

发病症状：第一阶段咳嗽、打喷嚏，或是像起疹子般的发痒 第二阶段加速生物体内的新陈代谢

传播途径：血液传播

治疗方法：未知

全称为“Tyrant”（暴君）。是一种新型的RNA病毒，是以早期发现的始祖病毒为基础产生的变异体。强化了重新组合生物遗传因子的特



性，以开发生物兵器为目的而诞生的恶魔产品。但是一部分的人类无法适应它的突变性而成为恐怖的丧尸，而且它所造成的二次感染竟产生了各种生物的变异。如果是烈性病毒感染，虽说进食可以一定程度上弥补损失，但由于病毒是以几何级数增长，因此对生物的破坏速度也会越来越快，直至生物代谢速度赶不上而最终导致死亡。那么T病毒是温和病毒，它会与宿主共生。T病毒是有同样功能的一类病毒的总称。

T病毒是作为新一代的生化兵器！其目的是让士兵感染T病毒，在T病毒的作用下，士兵极具攻击性而且不会有任何感情(T病毒会为了自身生存而控制寄主的中枢神经)，而且受到伤害后可以通过快速的新陈代谢来愈合。多么可怕的东西啊，可怕的人类……

再来看看现实中什么病毒比较像T病毒呢？

狂犬病病毒。最主要的途径就是感染了狂犬病的动物在咬伤人时，通过唾液使狂犬病毒进入人体。狂犬病毒还可以通过无损伤的正常粘膜进入人体，或带有狂犬病毒的液体溅入眼睛，通过眼结膜进入人体。如不及时治疗，发病后，流口水，暴躁易怒，恐水，撕咬连同自己在内的一切看得见的动物，甚至把自己的肩膀咬出白骨，一旦发病100%死亡。所幸，被咬伤后24小时内注射抗病毒血清完全可以治愈。但是过一段时间以后进入狂暴期：病犬高度兴奋，受到外界刺激时，狂乱攻击、自咬四肢、尾及阴部等。病犬野外游荡，多数不归，到处咬伤人畜。随着病程发展，陷于意识障碍、反射紊乱、消瘦、声音嘶哑、夹尾、眼球凹陷、瞳孔散大或缩小，最后死亡……当玩家们体验着游戏带来的感官刺激，小编我在偷偷的感受病毒带来的恐惧……







卡哇伊的传染病 麦塔克洛病

感染游戏：《马里奥与路易RPG3》

发病症状：身体膨胀变大，无法控制地来回滚动

传播途径：不详

治疗方法：打败黑库巴



大家熟知的蘑菇王国遭受怪病“麦塔克洛病”的侵袭，为了拯救该王国，“马路”兄弟组再次踏上了冒险之旅。本作中可操纵人物除了马里奥两兄弟，还有他们的宿敌——库巴。

在和平安稳的蘑菇王国，有一天却突然出现了一种奇怪的病。身体膨胀变大，无法控制不停地来回滚动的可怕疾病“麦塔克洛病”在王国里传染了起来。看到如此可怕情况的碧奇公主感觉到了事态的严重性，她召唤了各路星星的精灵和“马路”兄弟组召开会议寻找对策，最后，马里奥和路易两兄弟决定外出冒险旅行寻找答案。这样游戏就开始了。



马里奥大叔们不辞辛劳的再次拯救多灾多难的蘑菇王国，这种精神真是可歌可泣啊，真是英雄中的英雄，楷模中的楷模啊……敬礼！

星痕综合症——杰诺瓦病毒

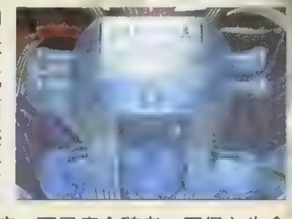
感染游戏：《最终幻想VII》

发病症状：身体出现黑斑，最后流出黑色液体而死

传播途径：感染杰诺瓦细胞

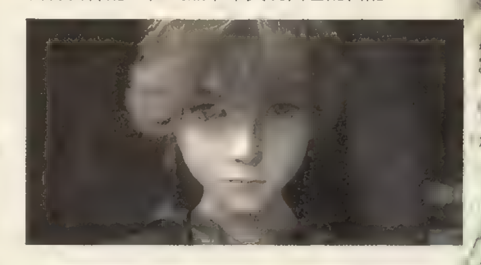
治疗方法：类似死去的艾丽丝菩萨显灵似的极限技“圣大福音”所产生圣水一样的东西

洁诺娃细胞侵入人体所造成的疾病则被称为星痕综合症，感染者最终身体流出黑色液体而死。



身体出现黑斑的原因：自身身体的生命之流对抗着非自身物质而产生的反应。感染者因此死亡后，其精神与肉体会回归生命之流，而星痕会随者一同侵入生命之流，进而侵害星球，而使塞菲罗斯得到控制星球的目的。

游戏中各种病毒产生的原因基本上都是来自于人类自己，为了自己的利益不惜丧心病狂的研究各种各样的生化武器，来实现自己的目的……



巫术？病毒？还是两者皆有——无名病毒

感染游戏：《死魂曲》

发病症状：不会受伤、不会老、不会死，但也从此变成没有思想的行尸走肉，

传播途径：喝红海的水

治疗方法：不详

《死魂曲》是一个以逃生为主题的游戏，自2003年开始，到2008年已经发售了三代，前两代是在PS2平台，第三代在PS3平台，《死魂曲》三代的故事，虽然发生的时间地点人物不尽相同，但剧情是承接的，都是围绕着从大海发出的诱惑人的奇妙歌声，讲述了70年代发生在日本农村的奇异事件和一幕幕惨剧，时空扭曲，让现代人回





到70年代，揭开事件真相的故事。

《死魂曲》让玩家体会“原来，永恒的生命，便是永远的痛苦”游戏中的尸人是已经死去的尸体被一些类似怨灵的东西附身，从而变成行尸走肉状态...他们没有任何记忆，只是对活人进行攻击。（类似丧尸的东西）同样是丧尸题材的游戏，《死魂曲》给人们另一种日式的恐怖，打不死的尸人，昏暗画面，躁动的声音......

这款游戏还是不错的游戏，最起码在创意和游戏性，画面上，这是个非常出色的游戏，从一个割草尸人背后蹲着一点点蹭过去那种心跳到嗓子眼的紧张感觉是其他游戏所没有的，至于这个故事看得懂不懂，就见仁见智了。

说实在的刚接触PS2上的这款游戏一代，着实被吓着了，人物建模在当时十分的逼真（突然出来的敌人吓得小编我手是一抖）超高的难度把我吓得够呛，感觉回到了FC时代超高难度的......

核弹的威力——核辐射后遗症

感染游戏：《辐射》

发病症状：变异，变僵尸

传播途径：空气传播等

治疗方法：不详

《辐射》是Interplay公司开发的一系列经典电脑角色扮演游戏游戏。虽然游戏时间设定为22



世纪，但故事背景和艺术风格深受20世纪50年代核恐慌的影响。

游戏剧情发生于地球石油枯竭之后。为了争夺东太平洋石油，中国和美国发生一场战争。战争最后引起了核交换，整个世界毁灭了。在核交换之前，美国建立了一些地下防核地堡称为避难所。这些避难所按道理说应该保护居民，不让他们受到辐射。此缺点是因为这些避难所不是为了避难而设计，它们是为美国政府的一个社会试验而建立的，大多只有进入避难所的人还安全的活着。少数存活的人和失灵的避难所住户都成为了僵尸。地面上也出现了各种各样奇怪的变种动物。大地一片荒芜，伴随着避难所的打开，荒野上出现了各种势力的人群。

这一系列游戏中肆虐的病毒是由核反应及人类生化试验失败共同产生的。在各种恶劣的生存环境下人类显得是那么的脆弱、渺小......



感染世界 爽快玩家——又一丧尸病毒

感染游戏：《丧尸围城》

发病症状：变异，变成丧尸

传播途径：空气传播等

治疗方法：不详

故事发生在美国科罗拉多州威勒米特市。某日这个平静的小镇突然被政府封锁，这里发生了极不寻常的严重事态。自由记者弗兰克•韦斯特(Frank waist)本能的感觉到这件消息将会导致的冲击性，他毫不犹豫地带上摄影器材以最快的速度乘坐租赁的直升飞机赶往出事现场。完全不知道事态严重性的驾驶员绘声绘色的为他描述着威勒米特市的概况。欢迎来到地狱......游戏中出现的僵尸由于大脑中依然残存有生前的记忆，所以在行动方式和外观上也各不相同，这就意味着僵尸也可以使用各种道具甚至武器。

Capcom不会对僵尸类型的游戏感到陌生。他们的生化危机系列是在游戏史上最成功的僵尸作



品，生化危机红了丧尸，这是Capcom将丧尸文化发扬光大的一款游戏，满屏的丧尸配上动感的音乐，随地抄起来东西就照着丧尸的脸上拍去……

刚刚接触游戏时就是一个字：爽，前仆后继的丧尸断胳膊断腿儿的横了一地，那感觉真是一扫以前在丧尸面前的恐惧心理。游戏中的各种丧尸并不可怕，你这只要拿起手边的长凳、球棒、太刀甚至是电视一路杀将过去就可以了。

狂犬病真可怕——变种狂犬病毒

感染游戏：《求生之路》系列
发病症状：变异，变成丧尸
传播途径：液体传播
治疗方法：不详



游戏的故事发生在美国佐治亚州的沙瓦那，游戏中的灾难是由变种的狂犬病毒所引起，而游戏中的四名幸存者对这种病毒免疫。这种病毒是经体液传染的。玩家要和其他幸存者角色（共四人）一起合作，逃离被病毒感染的区域并对抗沿路上的感染者。玩家要根据提示逃到下一个安全的地方（安全室），到达指定地点后便要抵抗不断来袭的僵尸，直到救援的来临以离开疫区。

同样是以爽快著称的丧尸类游戏，本作的场景很开阔，丧尸的数量也已经达到成片的地步，活下去全凭意志力。当玩家控制角色在每一关的结尾进入安全房间，都会放下手中的手柄，深深的长出一口气（小编我在每次进入安全屋以后最爽的事情就是对着门一通突突，尸横门外……）

BOSS级生化病毒——DX-1118

感染游戏：《虐杀原形》
发病症状：可以吸收别人的记忆、能力,获得各种超人的力量
传播途径：空气接触变成丧尸，肢体接触变成超人
治疗方法：能变得如此强大,没有治愈的必要

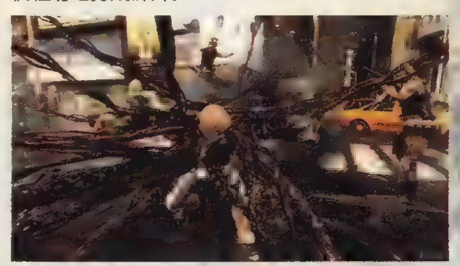
这是一款集《GTA》《刺客信条》于一身的游戏，玩家扮演一位由病毒集合成的生物体，在曼哈顿与军队和各种变异生物战斗。

整个游戏故事叙述失去记忆、拥有特殊能力的Alex Mercer在寻找自身过往之际，不仅面对军方与精英组织的威胁，甚至传出城市爆发病毒感染的问题。玩家深入阴谋中，寻找事件的真相。游戏毫无悬念的延续着人类对于自己犯的错误只是掩盖再掩盖，实在掩盖不住了，就不惜代价毁掉老套情节。

本作中的病毒实在是强大得离谱，感染后不但拥有各种超能力，更可吸收敌人、路人的能力，变成被吸收者的相貌。《生化危机》中的各种病毒在本作DX-1118病毒面前简直如同一级的小怪遇到了最终BOSS。

DX-1118病毒一如既往的是由美国军队研制，1963年研究人员发现了一种病毒，在灵长类动物身上进行的实验表明，通过DNA的融合，该病毒可以在基因层面上大大提高物种的智力、力量等等身体要素，并以该病毒为中心的展开“黑光”（Blacklight）计划。后因爆发大规模病毒，停止了实验，除一人外无人幸免，但也就是这样才使得“黑光计划”再次启动，并且在曼哈顿爆发了大规模的感染……而玩家扮演的Alex Mercer在游戏刚开始的时候就已经OVER了，在游戏中操控的东西其实是病毒沾上Alex尸体之后对其外形及性格的模拟，游戏标题“原型体”也指的是他。

小编对病毒原生体的评价是：老霸道了。导弹、机枪对它毫无作用，拳打脚踢就将坦克直升机轻易地打成碎片。



但丁的地狱 Dante's Inferno

PSP ●ACT ●2010年2月26日 ●EA ●1人

DANTE'S INFERNO

文/剑纹

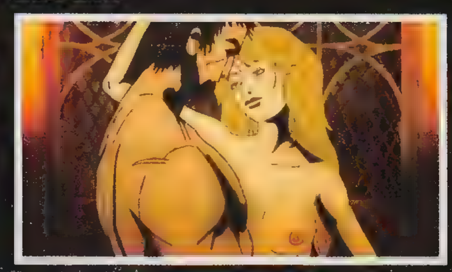
故事背景详解

在伊斯兰的传奇人物萨拉丁攻下了耶路萨冷后不久（大约1年），由英国国王狮心王查理等（法国国王罗马国王）再次发动了圣战（第三次十字军东征,历史上共有九次），我们的主人翁但丁就是一位无比虔诚的基督教骑士，发誓要夺回圣城（耶路撒冷）消灭异教徒（伊斯兰教徒）。



但丁的家庭成员介绍：父亲，贪食贪财，被尾随但丁的异教徒所杀（后面有详细介绍）。母亲，但丁幼年热病去世，其实是不堪但丁父亲的折磨自杀。未婚妻，被尾随但丁的异教徒所杀，准小舅子（未婚妻的弟弟），为但丁顶罪而被上司处死。

圣战出发前但丁和其未婚妻告别，为了表示对上帝对圣战以及对未婚妻的忠诚，但丁发誓在圣战3年不碰女色，其未婚妻也送给其自己的家传之宝，一个古遗物——十字架，并献身给他。之后但丁就和未婚妻的弟弟（同样的基督教骑士）一起去了圣战。



但其实圣战不过是一场侵略性的远征，为的是当时一些封建主贪婪的欲望，向外攫取土地和财富。但丁在圣战中天天干的就是杀人放火的勾当，但主教又以上帝的名义，说可以宽恕但丁等众多骑士的罪。虔诚的但丁深信不已，认为自己的所作所为都是在执行上帝的旨意，残酷冷血杀

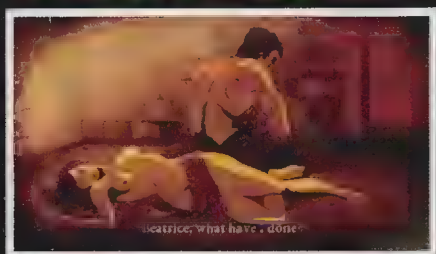


害异教徒的罪上帝可以宽恕，认为一切异教徒皆可杀皆该杀。

结果这时候上司（指挥官）给了但丁和其小舅子一个任务，看管数千名伊斯兰囚徒，这对但丁来说很难接受。因为但丁满脑子想到的都是杀异教徒，异教徒都该死，现在居然要自己做看管。

但丁和其十字军部下动不动就拿酷刑折磨囚徒，有次在折磨一个囚徒的时候，一个貌美的女囚替那个囚徒说情，甚至愿意用身体去挽回那个囚徒的命。圣战杀了3年的但丁已经有点头脑不清意志恍惚，居然接受了女囚的交换条件（估计是男人都会），就这样，但丁的噩梦开始了。





被救的囚徒是个伊斯兰的战士，用身体换取其性命的女囚是他的妻子。对男人而言，这是多么大的屈辱，于是该战士发誓要报仇，要让但丁全家死光。之后他找到机会偷偷跟踪但丁，并在其到家之前，杀掉了但丁的父亲和未婚妻（还有仆人）。



监禁囚犯处的粮食越来越少，不说囚徒连十字军们的吃饭都成了问题。但丁想不通为啥要留着这些异教徒，最后狂性大发竟大开杀戒，命令其部下一起屠杀囚徒。其小舅子也制止不了但丁的疯狂杀戮。之后上司非常生气，因为这些囚徒是拿来跟萨拉丁做交换的，但丁的小舅子为了姐姐考虑替但丁顶了罪，于是他被下令处死。



看着满地的死人和替自己顶罪的小舅子，但丁终于清醒了，意识到自己一直都是在犯罪。于是他不顾什么圣战什么圣城逃回了家，结果途中被人偷袭致死见到死神。但是不屈的但丁居然和死神相搏，杀了死神。然后继续回家。其实这时候的但丁已经不是个活人了。但是把死神杀了，他也没被带走，所以也不算死人。这就是游戏的结尾，但丁说的："自己没活着，但也没死去"。

讲了这么多情节，其实才开始游戏。回到家的但丁看到死去的父亲和未婚妻当然伤心不已，本来其死去的未婚妻圣洁纯净的灵魂肯定要进天堂，结果路西法出现，抓走了她的灵魂。原来，但丁的未婚妻曾经和路西法打赌，说但丁不会背叛自己，否则其灵魂任由路西法摆布（无聊打这种赌干什么）。结果但丁做了那样的事情，未婚妻的灵魂就这么被带走了。

为了挽回未婚妻的灵魂，也为了赎自己的罪，但丁前往地狱。地狱一共9层，每一层都关押着其对应罪过的有罪之人，比如贪欲关着的是生前贪心的人，当然一路少不了维吉尔这个伟大诗人的指引和向导。在9层地狱，但丁相继见到了自己的亲人（Boss们），并用十字架将其一一救赎，最后总算是挽救了妻子的灵魂，目送其升入天堂而不受路西法的摆布。

最后但丁肯定要找路西法算算总账，毕竟他一而再、再而三地"骚扰"其未婚妻。打断冰牢锁链见到了路西法，结果一切都是路西法的布局。

法缚束，并进入了炼狱。原来地狱的尽头，路西法的关押地，就是炼狱的入口。

但丁的未婚妻灵魂升入了天堂，而但丁依旧没放弃再次见到未婚妻的希望，眼前的炼狱是一座7层的大山，山顶才有进入天堂的入口，而9层（九重天）天堂的情况更是未知。但丁最后能否再次见到其未婚妻，我们拭目以待。

注：地狱共9层。第一层是候判所，在这里等候上帝的审判。在其余8层，罪人的灵魂按生前所犯的罪孽（贪色、饕餮、贪婪、愤怒、异端、强暴、欺诈、背叛），分别接受不同的严酷刑罚。
炼狱（又称净界）共7级，生前犯有罪过，但程度较轻，已经悔悟的灵魂，按人类7大罪过（傲慢、忌妒、忿怒、怠惰、贪财、贪食、贪色），分别在这里修炼洗过。
天堂分为九层，越往上的灵魂越高尚，直到越过九重天，才是真正的天堂，圣母和所有得救的灵魂所在，也就是但丁未婚妻的灵魂所在。（By 叫我兔神）

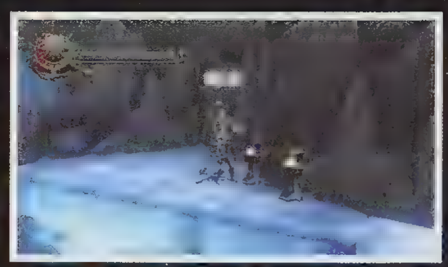
基本操作

摇杆：角色移动
十字键：使用魔法
□：轻攻击
△：重攻击
○：十字架攻击
X：跳跃
L：防御/特殊动作
R：投技/调查
L+R：翻滚躲避
SELECT：暂停
START：升级菜单

游戏系统

●水池
绿色：加血。红色：Holy和Unholy值。紫色：加

他抓但丁的未婚妻的灵魂，其实就是要叫但丁下第九层地狱来找自己，并打破自己的缚束。大家都知道，路西法原本是个天使，由于背叛上帝堕入地狱，被上帝给关押在第九层（背叛层）。路西法一直在苦苦思量如何摆脱缚束，想尽办法让人间的强者下地狱挑战，结果这些强者都在打破其缚束之前失败了。但丁是第一位成功者。被解放的路西法扬言自己要杀入炼狱和天堂最后统一三界，并且试图劝服但丁合作。为了挽回自己的罪，但丁和路西法拼死一战，最后再次将路西



魔法。在水池旁边按R键，然后连按○键。

按R键使出背投技对付怪物出现提示，或进入特定QTE出现提示，或者碰到特定灵魂会让玩家选择按□键还是○键。□键代表惩罚，直接用死神镰刀杀死。○键代表救赎，但丁用Beatrice的十字架压住恶鬼，快速按○键成功后灵魂获得救赎。这两种方式分别获得不同的灵魂，惩罚获得Unholy值，救赎获得Holy值。Unholy值升级满一条，可以开启新的死神镰刀招式。而Holy值蓄满一条开启的是十字架的十字架攻击招式。

存档点



Beatrice的石像，按R键存档。

骑怪兽

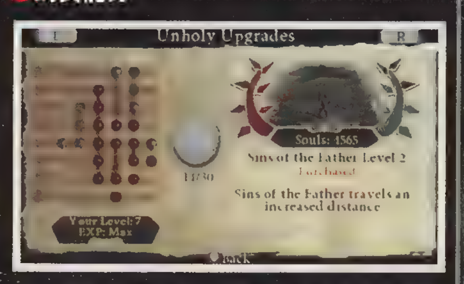


行走兽：□：砸地攻击。△：stomp。X：吐火。

救赎/惩罚系统（技能树）

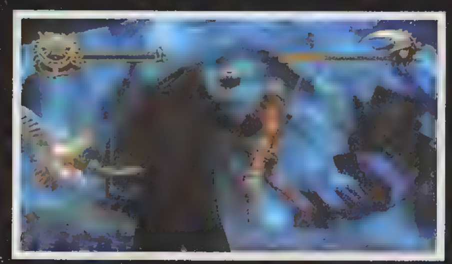


购买能力



上面提到了Holy和Unholy值，它们关系着死神镰刀和Beatrice十字架的招式和相关能力。购买方式是，在游戏中按Start开启技能菜单，按L/R键切换Holy和Unholy，十字键选择要开启的能力。横向看，每一条为一个等级，通过前面说的救赎/惩罚系统升级，才能开启下一级，然后获得足够的经验值才能购买开启新招式或能力。

QTE

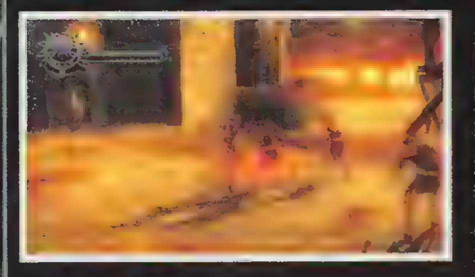


本作模仿《战神》的地方。在特定场合，比如某些逃生场景，尤其是Boss战中，打斗中出现按键提示时，在一定时间内按规定的按键，成功后出现特定画面，通常是类似电影版很有魄力的战斗画面。出现QTE提示时，如果按错按键，可能会直接Game Over，或者需要重来。

流程攻略

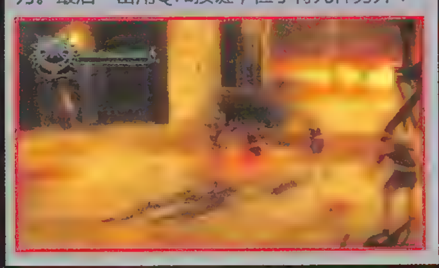
第一场战斗是练习，场地跟PSP版战神真像。□键是轻攻击，△是重攻击，把小兵全干掉。远处一艘船撞过来，跳上去，继续向上跳，前进发生情节。

但丁回家的途中，遭到了偷袭，背后突然来了一个杀手，给他脖颈上插了一匕首……死神出现在将死的但丁面前。此时的但丁满怀憎恨，百感交集，还有很多事要做，当然不能就这么挂了。于是他挑战死神！



Boss战：死神

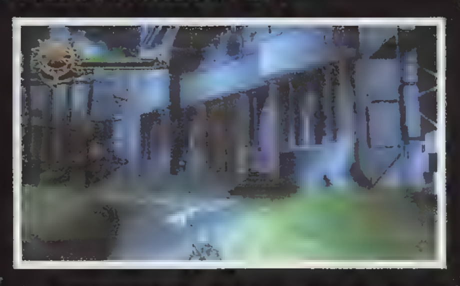
按照死神的说法，没有人类能杀死他，结果被但丁轻松干掉……死神的攻击很慢，按L+R躲避，或者按L键防御都可以。等他收招后猛攻即可。后半段他会飞到天上，躲避攻击后跳起来打他。最后快死的时候，但丁抢下了他的镰刀。最后一击用QTE按键，但丁将死神劈开！



回到故乡意大利的弗罗伦萨，但丁发现自己家被"满门抄斩"，未婚妻Beatrice衣衫不整的倒在后院，胸口上插着一把剑。悲伤的但丁抚摸Beatrice的嘴唇，突然她的灵魂出窍，化成白色人形飞到空中。同时周围冒出一股股黑烟，化身为恶魔路西法，带走了Beatrice的灵魂。Beatrice飞走时说到她和路西法有言在先。原来在但丁出征之前，曾和未婚妻立下誓愿，出征中不碰其他女色。未婚妻Beatrice和路西法打赌，说但丁不碰其他女色，如果她输了，灵魂任由路西法摆布。结果真输了，但丁在圣战中违背了诺言和一个女囚有染，结果未婚妻Beatrice的灵魂才被路西法带走。



为从路西法手中救出未婚妻，但丁向着路西法飞走的方向前进，来到一座城堡外。在城堡里见到Beatrice的灵魂躺在祭坛上，见到但丁赶来，Beatrice质问他说，为什么要背叛誓言。Beatrice又被打走，但丁在祭坛上得到她的十字架。此时可以发动十字架攻击了（○键）。



前面的墙壁倒塌，空中飞来一群飞怪，可以用十字架攻击，也可以跳起来用镰刀砍。这里有个小难点，地板会塌陷，一定要注意攻击敌人的时候别到处乱走，右侧和下方的地板都会塌陷，掉下去就挂。站上左侧靠上最好，打小鬼用背投技比较快，就是按R键。把几波敌人全部打光后，右侧大楼上落下道路，但丁脚下的最后一块地板也



会掉落。

上去见到加血池和梯子，按R键上梯子，按住R键是向下滑，同时按下键和X键是一段段快速跳落。来到下面的地面，左侧有个大石圈滚过来，不过速度巨慢，可以无视它。向右走一路干掉敌人，下落后遇到大火木头挡路。有小火鬼从木头中钻出来，直接攻击无效，要用Beatrice的十字架魔法攻击让他们现形，然后一刀砍死。杀光小火鬼后前进。

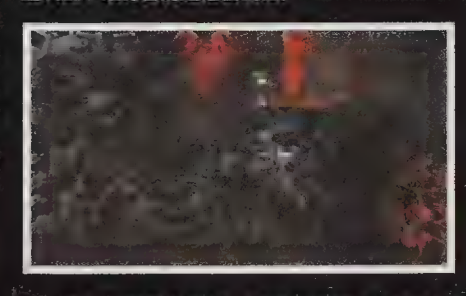


沿着石路向右走，杀光敌人后前进，沿着梯子下去，在一个大区域中遇到贵人Virgil。他说得到Beatrice的请求，帮助但丁。于是但丁得到了冰魔法（方向键右）。在这个场地中干掉几波杂兵，大石门被一大巨大的怪物砸开。这种怪物不是“纯敌人”，但丁可以骑上它。攻击大怪物，一段时候后出现R键提示，按R键进入QTE，成功后骑上怪物。用大怪物打小兵太简单了，一下死一地。最后但丁控制大怪物推开地狱的石门，正式进入地狱！

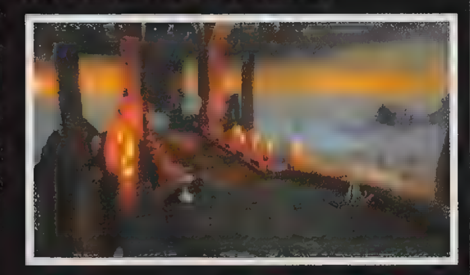


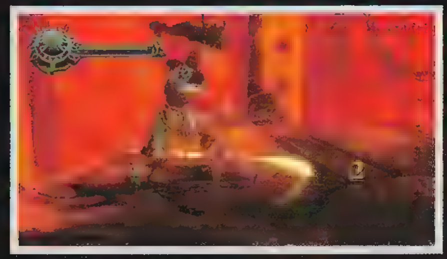
第一层：边狱

朋友Virgil在这里，和他对话可以获得一些提示和“补助”，最好别省略。向前爬上鬼魂墙壁，爬墙的操作和爬梯子一样，按X键可以快速向下“跳爬”，按住R键是快速下滑。沿着鬼魂墙向左走，一直来到下面，沿着山道向上，在一个大区域中见到一个大头。这个大头长在一艘船型的建筑上，最厉害的是他会说话。



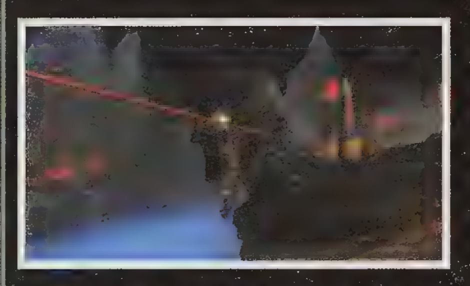
这里右侧是个开关，打开后前面的伸缩桥就出来，但是有时间限制。先消灭小鬼，然后开机关过桥。沿着一跳长长的梯子下去，在类似电梯平台的地方碰到一个手持大刀的家伙。后面这种怪还有很多，由于他们的破绽很大，攻击方式很简单。直接攻击，他要反击前会发出“当”的一声，赶紧躲避，然后回来继续打他。干掉他后，地面出现机关，过去旋转机关，地面上升，正上方的墙上有一个木门，破坏后过去。



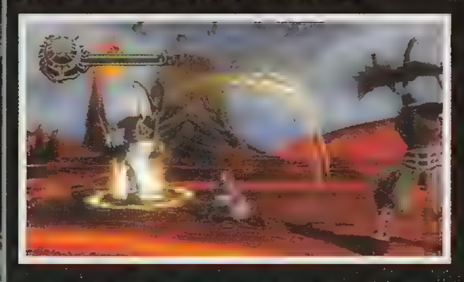


在里面追到了路西法，说了两句，未婚妻又被带走了。没办法，人家是鬼魂啊。但丁只能在路上跑，继续追赶。下个场地会碰到两个拿大刀的巨人，前面说了打法，听到清脆的金属撞击声赶紧躲开，然后返回去继续打。干掉他们后，在下个平台上见到了开始说话的那个大头，爬绳子过

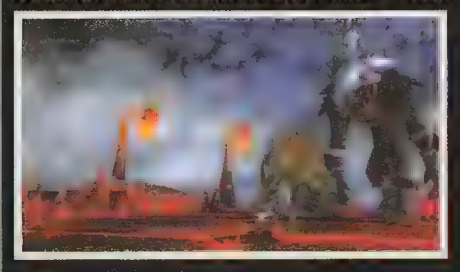
去。操作和爬墙不一样，按R键快速爬，按X键落下。



但丁让大头交出未婚妻Beatrice，大头说她已经属于这里了。此时一个小敌兵偷偷把绳子砍断，但丁还抓着绳子悬挂着呢，所以抓着绳子掉了下去，落到了鬼魂墙上。爬墙向右，在第一个断墙上方有个房间可以进去，有存档点和不少好东西。出来可以继续向右爬，上面有个金币。这个房间的尽头墙可以爬，如果取得了外面的金币要再次回到这个房间，外面是没有路的。沿着墙向上爬，出来后就到了大头所在的位置。



一群小鬼围上来打架，经过几波敌人后，一个骑着巨大怪物的组合出现。抢到大怪物后，但丁操控着大怪物拧下了大头。船型建筑崩溃，但丁驾驶怪物跑到对面的石头平台上。建筑的崩溃影响不小，此时这里也在倒塌，后面的路会塌掉，快速向前跑。在桥梁的尽头处，但丁跳到空中，按R键用死神镰刀勾住前方的石头，然后一个漂亮



的身体回旋，用镰刀劈开石头，借力跃到对面的安全建筑平台。

这里有存档点，Virgil也在这里。妈的神仙就是好啊，想到哪里就到哪里，不用像但丁一样到处跑。从前方鬼魂墙壁下去，破坏下方平台闪光的墙壁，走廊的前侧和左侧有两处Unholy经验值水池。开门进入里面的大房间，碰到新的小敌兵——鬼魂小孩。他们和之前的小杂兵没什么两样，又是吸收经验值的好对象。尽情用R键吸收吧。



沿着走廊前进，一直来到外面，见到尽头有一个大怪物正在一栋楼旁搞破坏。向左走有一面墙壁挡着，继续向上走，杀敌后开门进入。

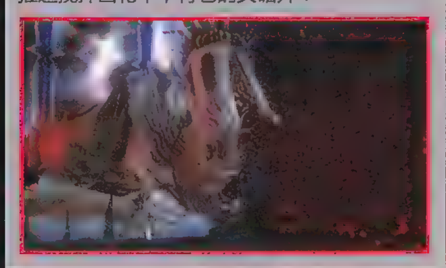
Boss战：长舌怪

大怪物的招式比较多。它的进攻方式、躲避方法和打法如下：首先它会发动地上的尖刺攻击，转圈跑动就可以躲避。被这招打到去血较多。第二种攻击是伸出头部“吐口臭”，此时屏幕提示按住R键，悬挂在两旁的柱子上即可躲避。吐完后，下来攻击它的头部。注意不要贪刀，打几下进行防御，否则被他的舌头打到去血很多。打到一定程度，他会露出红红的肚子，这里才是弱点，时间有限，赶紧进行猛攻。



一两轮过去，他会增加新的攻击方式，首先是用手敲击地面，或者横扫攻击。被打到去血

非常多。躲避的方法是跳跃，一定要在落下前尽早跳起，不然不容易躲过。出现小杂兵很好对付，对大刀兵用救赎可以获得HP。经过几轮较量，出现QTE就快胜利。但丁将BOSS的舌头拉进搅拌齿轮中，将它的头锯开！



继续前进出现晃动的绳子，方法是按住R键晃动，按X键跳跃。虽然看起来有点悬，其实这里没什么难度。利用绳子一直向右，后面有障碍物，要晃动绳子后按键打碎。在尽头抓住梯子下滑，来到下面的平地。



巨大的boss出现（其实就是Beatrice的地狱形态），她将前方塔用魔法封住，而地上有滚动的电球，但丁要依靠电球打开一个进入塔的入口。在第二个雕像旁边有机关，当电球滚过来时，开启机关，旋转地上的圆盘将上面的电球转个方向，电球就会向前方移动，打开最前方塔的入口。

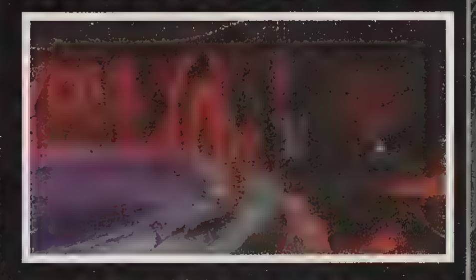


第二层：贪色

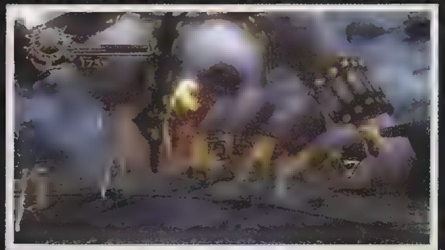
用二段跳进入建筑，出现新的敌人，一种移动快速的半裸女怪。她的攻击去血很多，注意防御和躲避。距离远时，注意她身上发红光的撞击，这招很厉害。干掉几个女怪后，推出左侧机关打开中间的蛇嘴，当平台踩上去来到上面。



但丁见到了Beatrice，她变成了魔女，一脸的嚣张，她乘坐移动平台向上。来到圆形平台上，正面墙内有一个雕像，拉出来，随便放在平台的哪个位置。然后到下面左侧开动机关，平台就会上升一块。到平台上，左侧高台上有金币，右侧有机关。开动机关后，平台向上。



平台向上移动，可以看到外面那个大咪咪Boss，她也在往上爬。然后就是不断地出现以前遇到过的不同杂兵。半裸女怪很讨厌，其他怪都容易打。来到魔女Beatrice处，这里难度很高，小



怪不停地出现，要赶紧制服她。

打法是用场地中两个蟒蛇头喷火烧魔女的大咪咪……首先攻击魔女压在平台上的手，打到让她的手缩回去，平台就会上升一截。此时赶紧到左侧，跳到小平台上，那里有一个开关调整两个蟒蛇头雕像，对准魔女。此时她的手还会压下来，继续过去打，缩回去后到右侧，同样有一个平台。上面的机关控制喷火。开启后两个蟒蛇就会喷火，烧她的咪咪两次就过去了。如果时间有耽搁，开第一个开关后蛇头会转回去，所以两个机关的开启间隔要短，动作要快。



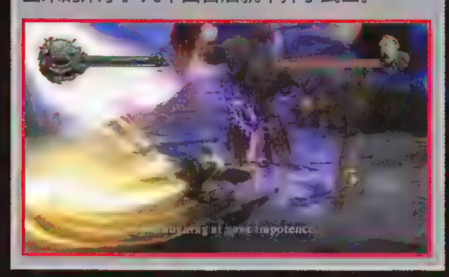
好不容易打跑她，平台在最上方停住。来到外面，天空是诡异的紫红色。前面有一个存档点，然后沿着鬼魂墙壁前进，在上去之前左侧有一个经验值水池，右侧有一个等待被惩罚或者救赎的鬼魂女人。

来到上面见到Beatrice，她说不原谅但丁，因为路西法已经给她看了但丁在军营中和别的女人交媾的情景。而Beatrice和路西法有言在先，但丁违背了誓言，所以Beatrice的灵魂要听从路西法的安排。但丁说他自己的错误，不要责怪Beatrice，但是路西法还是带着Beatrice消失了。巨大的Beatrice怪物出现，然后她从嘴里吐出一个强壮的武士怪物。进入Boss战。



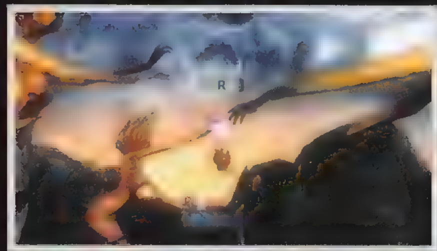
Boss战：武士

武士的攻击方式较多，注意躲避或者防御。打掉他一定的血后，“看台”旁的大魔女就会给他回血，很恶心。当他站在那里发光的时候，攻击是无效的。方法是到右上端，攻击魔女伸出来的爪子。几个回合后就干掉了武士。



干掉武士后，但丁用自己的肉体对魔女进行了“教育”。然后平台急速下降，不停出现敌兵，并且一段时间后就会掉落一块大石头，砸碎平台的一部分。首先是右侧，第二块在左下侧。站在上面最安全。

最后一块立足的石头也消失了。但丁下落，看屏幕提示按住R键，利用镰刀荡到对面平台。Virgil在这里，和他对话后继续前进。这个大区域是考验玩家荡秋千的能力，比前面增加的难度是墙壁上会喷出火焰。一直向下，注意绳子会被火焰点燃，被火焰喷上去血也很多。在大铁链的位置，挡着秋千用镰刀砍断后，继续往前荡。落到一根横着的长绳上就快胜利了。



第三层：饕餮

爬绳子的路上也有火焰，按R键可加快速度。一直来到尽头的平台，Virgil又在这里等着呢，这家伙会瞬移啊。沿着梯子向下，来到三头蛇Boss处。这层地狱先打Boss。

Boss战：三头蛇

Boss是一个三头巨蛇，打法很单一，利用地上的火焰喷它的头，头部落下来后一顿猛攻。地上有几个石头，按R键然后连点○键搬开石头，地上就会喷出火焰。当三头蛇吐毒水攻击的时候不要放火，注意躲避毒水即可。当它伸头攻击但丁时，放火烧它的头，被烧到后就会落到地上一段时间，上去猛打。打到一定程度时出现R键提示，一个简单的QTE将头斩断。三个头要砍三次。全部按照这个打法，很快过关。

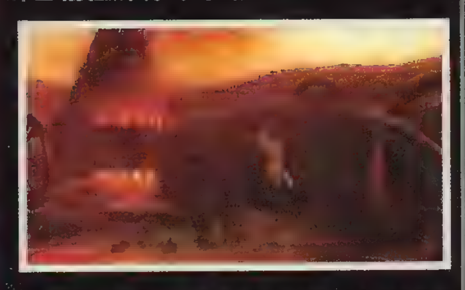




前面是一片开阔的场地，注意地下有类似沙虫的大虫子冒出来，一口吞进但丁，快速按○键可以脱身。在尽头的洞口进入地下（更像是怪物的体内）。刚落下来就是一场恶战，小兵好打，但是要小心地下冒出的大虫子。如果被咬住，赶紧连按○键摆脱可以不费血。



沿路来到外面，是一个个平台，旁边是一张张大嘴。不能掉入恶心的液体中（里面还有鬼魂呢），会直接挂掉。从第二个平台不能跳到最前面的平台，因为距离太远。要用一处的绳子爬过去。进入最前面的大嘴，这里面没什么难度，几个区域发生战斗。来到尽头进入通道。



路西法出现，他给但丁重现了未婚妻被杀的情况。原来，当年但丁在战场上玷污的那个女子的“兄弟”，为了报仇来到了但丁家。他险胜但丁的父亲（从这里可以看出，但丁的父亲是个混蛋，居然说自己的儿子早死了），用地上的十字架将他杀掉。然后追赶但丁的未婚妻Beatrice来到后院，慌乱中Beatrice的上衣大开，露出胸部。这个刺客将剑掷出刺死Beatrice，然后将剑拔出刺入Beatrice的腹部。临走时说：“我不是她的兄弟，是丈夫。”都是为了复仇，恩怨这东西真是人类的悲哀。



新的敌人出现——一个大胖子，打法很简单，随便打吧。完事后进门，来到一个怪异空间，起码视角很怪异。首先进入左上角的门，从另一端出来，开机关，旋转下面的门，然后返回出来的门，一直向右走，在上面可以得到金币。下来后开机关，看到中间出现一个悬浮的平台，一定时间消失。快速进门，从上面走到这个平台上，向下二段跳，到下方的平台上。然后注意观察左上角，有一个悬浮移动的平台，当它移动到左上角门正下位置，进入右侧的门，但丁会被传



送到左上角的门，并且会直接落到移动平台上。接下来就不用动了，这个平台会直接把但丁带入另一个门中。

来到一片火红的区域，沿着路向前走，这段路没有敌人。前面又是梯子、绳子、荡秋千这种场景，一直向下，来到一条绳子上，本来要荡这条绳子向左到一处平台，可是左侧有火焰不停地喷。跳到地面上，到左侧发现三个怪异的石头压着三个喷火点，将最左侧的一个石头拉出来，推到最右侧的喷火点上盖住火焰。然后重新跳起抓住绳子，这样就有足够的长度荡起，然后跳过最左侧放出的火焰，安全地飞跃到左侧的平台。



后面还有一段这样的路，靠绳子前进，注意火焰的喷射时间即可。最后沿着梯子滑下，来到一片石头的通道，终于场景不再那么红了。出来后但丁见到父亲在地狱的样子，一段回忆出现。但丁的父亲是个王八蛋，靠剥削欺压百姓获得财富，过着淫靡的生活。小但丁在他的影响下也学坏了，为成年后但丁的命运打下了基础。



继续往前，经过一段平台，来到上面开机关。一个巨大的容器向下浇灌岩浆似的液体，并且出现了一堆小兵。将小兵全部干掉，机关再次出现。拉动机关前方的旋转桥转了过来，过去来到一片旋转的齿轮区域。利用这些齿轮当平台，来到上方左侧进门。站在齿轮上面并不太滑，右侧最上面的平台跳不上去，直接从右侧较低的平台向左侧二段跳，即可来到左侧的齿轮上。这里有



点视角障碍，所以多说两句。

在前面机关的大房间出现新的敌兵——拿大锤的连体人。这种怪的攻击方式很猛，像风一样转动。当它停下来再打比较好，或者用魔法攻击。干掉这个区域的敌人，地上出现机关。这里的机关稍微有些复杂，顺序如下：先到前面高平台开机关，打开上面的门。然后跳下来，开地上中间的机关，此时上方一个巨大的下方带刺的平台落下，在它落到底之前快速来到第一个机关的平台上，等它落下后跳上去，让它带着但丁来到上面的门。



又是一个圆形移动平台，开机关来到下方。这里有个四爪的旋转机关，跳到下方干掉一堆杂兵，获得经验值和金币。然后从墙上爬上去，从左侧前进，跳过四爪机关的爪子，开门进入。

又来到一片红色区域，向前是一个长长的房间。中间位置有一个开门机关，开启后出现敌人，并且房间两头出现四个齿轮在地上穿梭。干掉敌人后推动机关开门，然后快速进门。进门后大门紧闭，好在这个区域有一个可以骑乘的大怪物。骑上它后开门进入刚才的房间，再次开门来到新区域。

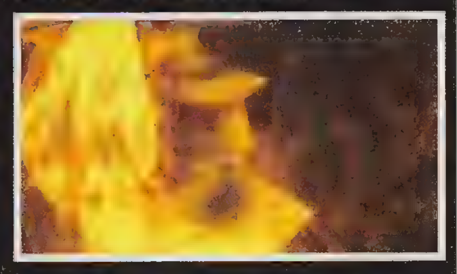


爬墙上去，右侧有金币。在最上面用绳索荡起，飞跃到前方的绳子上，爬到里面。干掉一个大刀敌人，在尽头开机关，平台向上移动。然后返回来到圆盘平台上，自动向前移动。圆盘平台移动到尽头停止后，跳到下面，开启中间的机关，然后旋转外围的机关，将中间的平台移动。再次开启中间的机关，发出火弹落下右侧平台。上去获得金币等物。继续使用这个方法，将“炮口”对准左侧雕像，开炮降下左侧平台，来到上面进门。



第四层：贪婪

搬动尽头的机关，平台下降来到新的区域。这个区域的机关有点意思。推动地上的机关，前方地上的圆盘就会转动，上方雕像眼睛中射下来的光线照射在圆盘上的三个位置，会出现三个不同高度的平台。没有光线照射的情况下，平台出现后不久就会消失。把两个最高的平台转动到右侧，然后快速跳上去，用二段跳一直跳到最上面。



利用绳子到前面，再利用空中钩锁向前荡。在一个大区域碰到几个强力敌人，有大刀武士、胖子等。干掉他们后向右进门，利用齿轮前进，注意躲避下落的柱子，被砸到就挂。一直到前面开门。

来到存档点后，前面一个平台上有两个机关，搬动右侧机关平台向下，然后搬动左侧机关，左侧出现巨大区域。可以操纵的巨兽出现，获得巨兽，驾驶它推动堵住门的巨石。爬墙来到下个区域，干掉几波敌人后，雕像射出光线，出现一个巨石。驾驶巨兽拉动巨石，将巨石移动到右侧一

个深色地面上。雕像会降低位置，然后爬上右侧的墙壁，跳到左侧，一直向左侧前进，来到之前来过的那个大房间。



干掉几波杂兵，控制巨兽推翻大圆金属门。来到下个区域见到了但丁的父亲，当然是地狱版本。

Boss战：但丁父亲

这个大胖子的攻击很慢，HP也显示在屏幕上，难度很低。注意躲避，猛攻即可，用魔法攻击的效果很好。在它快死的时候，会发动一招十字架砸地攻击，有蓄力的动作，所以在攻击之前跳起来，二段跳在空中即可躲避这招的攻击。不然被打到的话，会去很多血。只要不被这招命中多次，就很容易将胖子干掉。



干掉胖子后学会新的魔法。开门后，乘坐两次电梯来到下个地狱。

第五层：愤怒

最初同样是没有敌人的直线路程，经过一段绳子的悬崖，来到下面一片貌似树林的区域。前面的大区域发生恶战，出现新的敌人会瞬移。继续前进来到一个类似池塘的地方，污浊的水中有一个圆形平台，站在上面会消失，赶紧向前跳，空中按R键向前荡，在前面的平台上拉动石台到下方的圆盘，将它压下去，见到新的道路。



来到里面，和Virgil对话的区域没有平路，爬上墙，沿着墙向右走，落地后在区域中发生战斗。干掉杂兵继续前进，经过存档点，从空中的长藤爬过去，尽头的平台上有金币。从长藤下落到圆盘平台上，干点几个杂兵后，圆盘上升，跳上去一路前进没有敌人，直到下个存档点，向左走出现一些回忆。进入建筑。



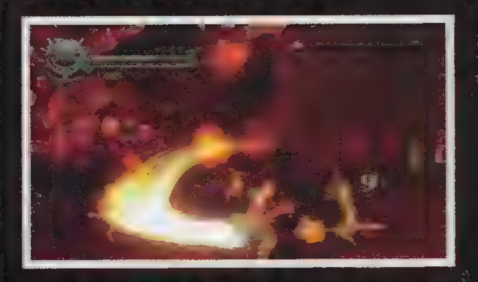
右侧一个灵魂，中间的机关开启后上方平台的火焰会短一些。然后上去拉动墙上的机关，让平台向上移动。注意，一定时间后火焰就会烧过来，被烧到的话直接over，所以动作要快。不要和杂兵浪费时间，什么方法杀敌快用什么方法，比如魔



法。后面机关轨道里还有障碍物，需要用镰刀打碎，同样是增加难度的设计，不要浪费太多时间就好。到最上层不能跳上去，再拉动一次机关，左侧的墙壁移动。从左侧墙壁爬上去就安全了。

从梯子下去，来到新的区域。这里像一个池塘，水面上飘着一个平台。上去之后，平台自动

向前移动，过程中要干掉一些飞怪。快到尽头时，水面开始动荡，水下出现一个巨大的怪物，而但丁所站的平台其实是他的身体一部分。经过一段QTE按键，但丁来到对面安全区域。出现杂兵，并且这个怪物用巨大的拳头砸但丁，注意躲避，消灭所有杂兵才能到下个区域。



来到下个区域，但丁见到了路西法和Beatrice，此时路西法的动作非常轻浮，摸啊摸的。拉动开关，对面的桥闭合，大拳头怪物追了过来，继续砸但丁。当然同时出现多个杂兵，场地的大门也关闭了，需要干掉全部敌人才能通过。注意躲避吧。



干掉敌人后大门打开，又是一个存档点，步步为营为妙，多存档保险。此时刚才打开的桥又分开了，这里也有时间限制。再次搬动机关，桥闭合，赶紧过去。如果动作慢，最后别忘了用两段跳来到对岸。

大怪物继续用拳头砸但丁，这次还会喷火。注意躲避，火焰可以跳过。干掉所有杂兵后，门被大怪物砸开，打开里面的机关，来到下一个区域。



又追到了路西法，这次未婚妻Beatrice不反抗了，吃下了路西法给的石榴籽（是苹果吗？），变身成火焰魔女，然后和路西法激情舌吻，然后比翼双飞。但丁无奈，只能继续前进，而前面的道路不通，但丁"驾驶"大拳头怪物冲了过去，来到了下一个区域。



一上来就是荡秋千，打碎一个障碍物后，上层落下来一大片碎石。此时左侧有尖刺木桩挡路，无法荡过去。沿着绳子向上爬，来到上面的平台，转动最左侧的机关，下面的尖刺木桩就会收回，但是有时间限制，动作要快。返回的途中会被关住打杂兵，消灭杂兵后最好再推一次机关，让尖刺缩回去，这样时间比较多。



利用绳子荡过去，方向是左下。中间碰到飞怪发射火球，用绳子荡过去砍死它们。继续向前，利用梯子不断向下，这个地狱建筑非常高，一直落到有存档点的房间才算完。Virgil也在这里。

第六层：异端

来到一个喷射火焰的走廊，干掉几波敌人后通过。爬墙过去，前面有一个同样的走廊，不过这次地上有个机关，可以开启和关闭火焰。可以利

用火焰烧死敌人，毕竟怪物的智商还是不行，不会躲着火走。开门进去。



在下一个区域遇到新的敌兵，一种类似魔法师的家伙。注意，冰魔法攻击作用不大，电球和父亲的十字架比较好使。干掉他们后，爬墙到另一个区域，墙上的火焰要小心。落地后消灭敌兵，开右侧机关，中间出现门。



前面的悬崖跳不过去，爬上左侧的墙，来到上面。进入一个有火焰的房间，无法跳到上面的平台。拉出左侧墙内的箱子，然后拉到中间的机关上，正前方的平台就会落下。同时按住R键和○键蓄力，然后松开○键，箱子就会被一下推到远处的平台上，把中间的火焰挡住。跟上去，来到上面干掉杂兵，拉动机关关闭下方的火焰。

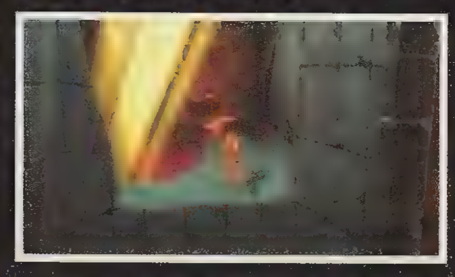


进入里面的走廊，有一个灵魂解救。然后爬上墙壁，向左爬行，注意岩浆中流下的火球。从左侧下来，开门进入发现一个机关，拉动后流出岩浆，右侧前方的老头石像会升起。但是，这个时间非常短，根本来不及做别的。于是先到前面，拉动地上那个箱子，就是存档点前面那个。将它拉到机关左侧。然后再次开机关，当下面的岩浆容器倾斜时，推箱子托住容器，不让它回来。



搞定这个机关后，原路返回，一直回到上一个存档点（在左侧），右侧是开门机关的区域。右侧还有两个经验值水池，爬上旁边的墙壁，一直来到上面的门。开门进入。

里面有四分之一圆的移动平台，依次跳过去来到上面。中间有一些收集内容。上面通过存档点，前面有一条绳索，荡到对面又有一个机关。拉动机关后，第二道岩浆流出，中间的老头雕像毁掉，露出里面的门。跳到老头雕像毁掉后的截面上，然后跳到上面。开门进入。



往前走又没路了，爬上左侧的墙壁越过断路，来到前面。往前走是一片危险地带，上方落下巨石尖刺，脚下的小平台会塌陷。但是难度不高，跳跃时注意掌握距离就好。

第七层：强暴

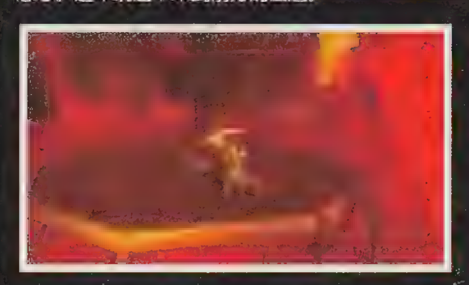
走入狭窄的山道缝隙，来到新的区域。向前走沿着梯子下去，松手后挂到下方的绳索上，这里都是绳索，但是没什么难度，直接下落即可抓住

下面的绳索。只有一个地方要在中间处下滑，看好位置即可。经过巨斧雕像，在一处右侧有巨型铁链的墙上，下方有一个平台。这里用镰刀是无法打碎右侧的铁链的，要落到下方的平台上。地上有一个机关被石头包住，用镰刀将石头打碎，露出机关。这个机关控制巨斧雕像，将机关推到头，然后松开，巨斧雕像就会挥动斧子砍石头。再重复一次，雕像的巨斧就断了，飞了出去，将右侧的巨型铁链砍断。

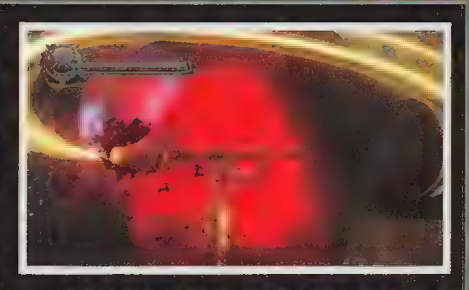


跳起抓住绳子，荡过去，利用巨斧荡到前面。沿着路向前走，一片火红的区域。在前方火面上的一个平台遇到新敌人，长着翅膀的大刀武士。干掉他后，跳到平台，沿着梯子爬上去。

后面有几个熔岩炉子平台，隔一段时间在地面喷出大片的火焰，躲在边上比较安全。当然还有强力的敌人要打。经过两个这种平台，在左侧沿着梯子下去。来到一片铁架托盘区域，跳到第一个托盘时，托盘会向下落，前面有托盘浮起，类似天平的意思。逐个跳过，来到前方的山道。



树林中地上有黑色烟雾冒出红色骷髅头的地方千万不要走过，进入后按○键能离开的话还好，否则必死。这是一种树喷出来的，树下面有红红的东西，砍它烟雾就会消失。经过存档点，在大区域发生战斗。前进的路上收集一些东西。在下一个大区域继续打小怪。前面一个地方，推箱子到水中，跳到对面。



这个场景比较古怪，有很多喷烟雾的树，来到一个左右分叉路口。右侧被大树枝挡住无法通过，进入左侧区域遇到敌人。这个区域的敌人不算厉害，但是空中会伸下来一个红色的“树枝”必须注意，就像前面喷毒物的一样，它会在地上大面积喷毒。跳起打它一下，就会缩回去，并且毒雾消失。一段时间后又伸出来，所以在中间的位置打比较保险，等它出来就打一下。如果被毒雾包围逃不出来就挂了。

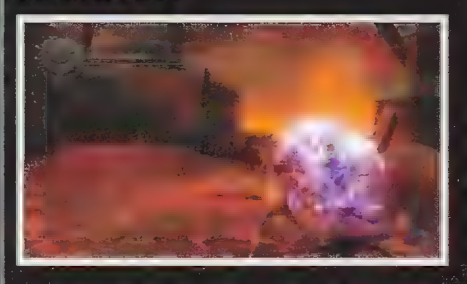


往前走见到了地狱中的但丁的妈妈。她告诉但丁自己是上吊自杀的，而不是但丁的老爸告诉小但丁妈妈是病死的。知道了真相，但丁用十字架将老妈救赎。

通过这里来到新区域，一片沙漠荒城地区。这里的景色不错，终于不那么瘆人了，不过这里的难度不低，主要是天上有火雨下落，一片红点的样子，被烧到就会慢慢掉血，所以行走的时候注意这种地方。



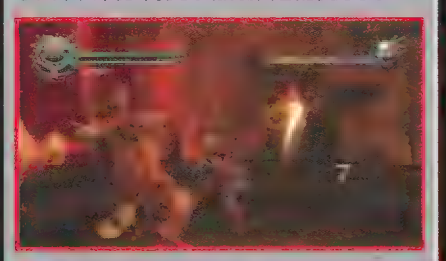
前面一个大场景漫天下火雨，小杂兵不断出现，根本打不完。而最前面的平台无法直接跳上去。这里是本作的一个难点。方法是，推动路边的那个木桩，上面有个平台可以挡住火雨的伤害。把它推到尽头后，来到左侧跳上台阶，这里有两个台阶，跳到第二个上就可以跳到刚才推过来的木桩平台上了，然后跳到前面的高台就安全了。不过难点是推动木桩的过程中，不断有杂兵出来骚扰，出去打他们容易被火雨去血，而且杀不净。最好的方法是使用Lust Storm魔法（方向键下键）护体，能够有效抵制杂兵的骚扰，也就很容易推进平台了。



跳到平台上，前行爬墙过去，来到存档点。顺着梯子爬到下个平台，遇到了但丁的哥哥Francesco。

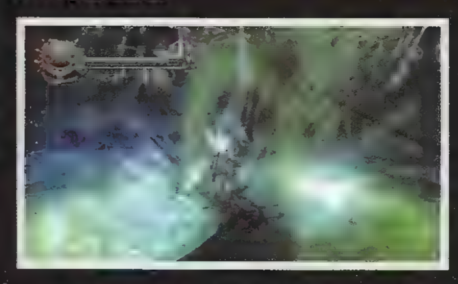
Boss战：哥哥Francesco

大块头威力大，但是动作缓慢，整体来说比较好打。他的攻击也没有什么特别的地方，注意躲避攻击。他扔出来的大剑很好躲，也可以按R键捡起来扔回去。打到一定程度，他会召唤小兵帮忙，打不打小兵就看自己的爱好了。

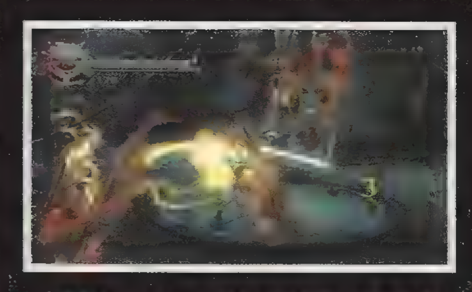


第八层：欺诈

干掉老哥后，乘坐电梯向下来到下一层地狱。在这里但丁见到了未婚妻Beatrice，显然她正等在前面迎战但丁。往前走消灭几个杂兵，一直来到存档点，进门后来到一个平台处。这里之后都是这种区域，每个区域有不同的杂兵，打起来很累。打完一个区域，会得到大量升级Holy和Unholy的经验值。



用升降梯一直向下，在差不多类似的区域打杂兵。这段路程很痛苦，之前出现的几种敌人混合着来，数量又多，实在是不好打。后几个区域里更是强力杂兵混合，比如火兵什么的，难得想吐血。好在，每个区域前都有存档点和加血加魔点，记得存档吧。到了这里，本作就快通关，对付杂兵没有什么好办法，能不能熬过去全靠自己了。



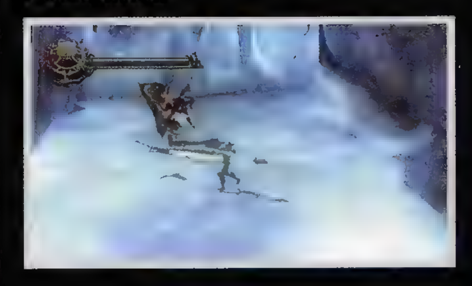
见到Beatrice，她还在怨恨但丁，不愿意跟他离开地狱。而但丁说他已经经历了各种罪，他说自己进入地狱是罪有应得，而Beatrice应该进入天堂，不应该在这里。然后拿出Beatrice的十字架，将邪恶化的Beatrice净化，她变回了人类形态。此



时天使出现，抱着Beatrice飞走了。这一切都是阴谋。

第九层：背叛

通过存档点，但丁来到一片冰天雪地的场景。一直往前走碰到第一个怪物的地方有大风，小心别被吹下悬崖。继续走，利用绳索前进，跟前面的绳索关卡类似，就是看准时机荡过去。有一处小心巨像吹的风。



来到下面，经过一段长长的冰路，这段路面由很多冰块组成，行走在不稳定的上面会塌陷。其实安全的道路很好找，注意看会发现地面上的痕迹，走在狭窄的线条上就不会落下去。

来到里面通过存档点，见到最终Boss路西法。此时他已经被但丁的努力解救出来。



Boss战：路西法

他放出一个武士，太好打了。他的地面攻击很容易躲避，然后趁机攻击即可。他受到一些伤害就会掉落各种球，可以增加HP和魔法。

打到他还剩不多的血时，他就变身第二形态，同时场地升起了5个平台。这个形态根本不用打，来到最低的平台下面按R键，然后按几次R键，由最低的这一个平台，一直来到最上面，抓住了路西法。然后是简单的QTE按键，搞定了路西法……这是本作最简单的Boss。到此本作通关，开启最难的游戏模式和漫画。



最后路西法告诉但丁，他已经死了，并且给但丁重放了当时被暗杀的情况，但丁倒在了地上，并没有和死神较量。但是但丁不服，释放了各种



灵魂，将路西法秒杀。然后是一段装神秘的过场动画，裸体但丁仿佛来到了天堂，撕掉缝在胸前的漫画，破布化成了一条蛇。（攻略完）





作者：GMI 迪迪刚

基本操作

A键——调查/跳跃/拾取/对话
B键——[illegible]/退出
Y键——普通攻击
X键——技能攻击
R键——蓄力
L键——武器状态切换
R+X——蓄力攻击1
R+Y——蓄力攻击2
SELECT——查看地图
START——菜单

ソーマ神殿

由于这是游戏刚开始的第一关，所以小怪不是很难打。在世界画面直接选择移动进入“ソーマ神殿”，进去后剧情说完话，直走开启控制器。移动浮桥停下后，转身直走进洞。进去后有剧情发生，前面地上倒着一个人，说完话还有游戏教学操作，前三个圆台杀完怪后都会有个教学操作，如果对本游戏一些设定不清楚，可以看看介绍大概意思。圆台上出现的怪要清干净才能去下一个圆台，以后很多地方都要这么做，在两个圆



台之间行走时，不要乱跳，否则会掉下去，虽说掉下去不会游戏结束，但是会损失大概十分之一左右的血量，这种非战斗伤害有点划不来，所以以后尽量控制不要在有悬崖、深渊、水里还有熔岩这些地方乱跳。

走过四个圆台就发生剧情，看上去BOSS很巨大，但是第一关的BOSS不可能太难，而且BOSS攻击单调，就会两只手来回向下砸。本关BOSS主要攻击有红色宝石那只手，攻击左手没伤害，等腹部宝石也变成红色时过去攻击一下即可搞定。如果不想打它，也可以在腹部宝石颜色未变时跑到下面去，让BOSS周围的熔岩烧到死血，再让BOSS来一下就也能过关。BOSS战后发生剧情，上方掉下来块巨大石头，闪避开后加迪斯出现，说话间加迪斯把马克西姆打倒在地并要杀死他时，爱利斯及时出现阻止了加迪斯，两人聊了几句加迪斯就走了，这时爱利斯走过去把重伤在地的马克西姆救起。

与爱利斯说完很长一段话后爱利斯同行，同行并不是加入队伍，爱利斯作为特殊的角色，会同行很长段时间，只有剧情时能看见她，战斗时根本没有她。回到世界画面，第一个选项是地方移动；第二个是状态、物品、装备、情报和魔石的菜单选项；第三个是每次转到世界画面开始的对话，可以重复看现在要去的是什么地方；第四个是读取存档；第五个是保存存档。选择移动里的“礼穰の町エルシ”，这是本游戏第一个村子，而且这还是马克西姆和提亚成长的地方。进去后剧情提亚登场，马克西姆等人下了船与她谈话，剧情很长，而且话里有用的地方基本集中在后面几句，不喜看长剧情的人可以按START快速跳过对话。

几人说完话后走研究所右边进村子。在村子的巨大波动器那里有剧情，但不是主要的，可以选择不去。先去左面的房子里跟提亚对话，对话完出门去右面菜地跟站那的老人对话得到烹饪食材，老人那有系统介绍，自由选择看与不看。得到烹饪食材后回去交给提亚，然后可以看见她做出一份超大的鱼（有点没想明白，为什么菜地拿的是鱼）。提亚那里有药品卖，有钱的可以去看看。然后去研究所找博士，与博士交谈中选择第二项出发。世界画面中选择“ゴードバン可动桥”。

ゴードバン可动桥

进来剧情完后向中间地图有蓝色箭头地方移动，走过去发生剧情推箱子。这里要推动一个箱子到中间的机关处。注意箱子只能推动或者拉动，在侧面是没有作用的。这有两个选择，一个是去对面桥上，那也有箱子，不过会有小怪出来，要清理小怪而且箱子距离还是有点远；另一选择是按下屏幕下方的回转箭头，选择“是”就会回到本地图重新开始，以后可能会用到。把箱子推到中间的机关处，前面的防护栏打开，前行从梯子下去。

下来后是大桥的控制地方，出来会在屏幕下方多个羽毛选项，点击这个会马上脱出地图到世界地图去，而且在休息地图里也有用。这里要开动三个控制器。下边屏幕的地图上会提示现在该走的地方是在哪边，而且地图上的圆点基本上都是过迷宫的一些控制器之类重要的机关。首先去开动右边控制器，右边上去按跳后按A键翻滚就行了，以后很多地方都要用这种方式过去。开动控制器会看到旁边有一向下走的梯子，从左跳下



去，走梯子下去后然后在原地下去。根据小地图上箭头提示方向走左边那条路，中途那段路可以跳翻过去，也可以直接用马克西姆的X键技能攻击冲刺过去。继续照下屏幕提示位置走，拉到前面相隔的两块木板处有剧情。剧情完后，走到最前面用刚才两种方法随便选一个就能过去了。

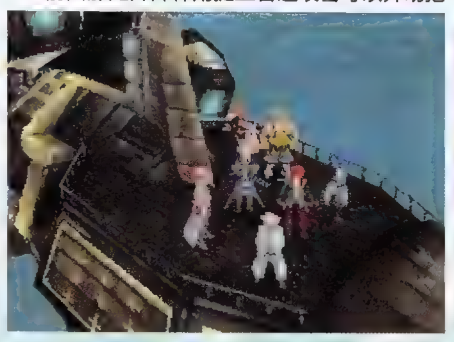
过去后上走，遇怪杀之，杀完3个怪后把箱子拉到左上灰色地板平行的地方跳起用技能攻击跳到上面去，还有就是箱子推到灰色地板上跳翻上去也行。沿路过去从梯子上去后，右边上面有个箱子，把单独箱子下面做台阶跳上去拿箱子，然后再把箱子推到左边的圆盘前面，用箱子作为跳板跳到上面去。把上面那个箱子拿到控制器下台阶上放下，然后也是利用其当作跳板跳上去开启控制器。跳过三个并排箱子向中间去开启中间的控制器。从右边的梯子下去开动，左上移动装置，连续按A键让装置移动就能去下一大桥控制区了。走梯子上去先要开启右面的控制器，往上走把箱子推到“X”机关处，利用箱子跳上去开启控制器。刚才升上来的平台可以往上方的高台跳，上面有个箱子。去开启左边控制器时过了中间的桥后先把前面的铁架子移到上面地势矮的地方，利用铁架子做跳板上跳到上面去，再把上面的箱子推下去，要和控制器所在的高台平行，但不着急往过跳。

站在现在位置向左走，看见一木制平台，跳过去能发现控制器的把手，拿到把手再跳过去开启左面控制器。最后再开启中间控制器，然后到中间去控制移动装置。走到中间圆盘处发现有两小怪在围攻提亚，为其解围后剧情，提亚加入队伍。回到桥上向前走到世界地图，说完话后水之都开启。本关是休息关，左面商店里有装备和药品卖，右边上面是以后会住的地方，下面是杂货店，往前走去大统领宅邸。到大统领宅邸后去右边屋子里的胖子等对话会有任务，不用进去跟他说话。前行到花园下面发生剧情，这里初次看到塞雷娜。剧情完继续向前去找大统领，跟大统领说话后出大统领府邸。走到城门口回遇到义贼二人组 - 杰米和吉米。刚在大统领府邸右面房间那胖子出现，说那两义贼偷了他的传家宝，要我们去帮忙追回来。选第一项去追二人组，出去到世界地图开启“タンベル废矿”。

タンベル废矿

进去清理干净小怪后，先往地图空了一块的位置走去，剧情有教学操作提示用提亚的技能攻击可以把装置钩过来，这技能在本关是主要过关技能，很多地方都要靠这个过去。把能源装置吸过来，放到左边的地图绿点处。跳上升降梯到上面的高台。这里剧情介绍还是利用提亚的技能攻击钩到对面柱子，然后会自动把角色拉过去。前行至有两箱子中有红水晶处，先拿起中间的炸弹扔到到箱子中水晶上，炸弹如果是A键是放到前面的地下，而且引线也不会燃烧，Y键是把炸弹扔到前面去，引线也会燃烧，然后用炸弹把附近的水晶全清干净。这里的两个箱子只能推动不能拉动，所以在推动时不要推满靠到墙，要留人能进去的空间，先把右面的箱子推出来，再从上方推动到“X”机关处。顺路向前走，把自己牵引过去后对面的高台，有两种方法上去，一是用提亚技能攻击把对面的木箱子钩过来当跳板用，还有就是过来时站在柱子上的，跳起用马克西姆的技能攻击也能冲过去。

前面那处升降梯用提亚普通攻击可以开动把



手上去，上面那稻草人注意下，当施放出蓝色泡泡时要躲避下，因为蓝色泡泡附加负面状态睡眠效果，清理完小怪过去后听到二人组在讲话，不幸被他们发现我们，而且还把开门的能源装置扔下去了，先不忙回头去把能源装置钩过来，刚剧情看到上面还有个木箱子，过去站在柱子上时，要用马克西姆上去，上去把木箱扔到右上方刚上来那，然后再到刚才听到说话的地方把能源装置钩过来，放到这边，在对面再钩过来，把木箱子放到高台旁，拿起能源装置利用木箱当跳板跳上去，把能源装置放好就去下一层了。进去后这要



开矿车，注意在断口处要按B键跳一下，很简单的玩法，路线就跟着二人组走就是正确的路。到了第三层后剧情，二人组把五颗魔石当作升降梯的能源，看到我们追来后他们把魔石毁掉了。

这里要收集五颗魔石作为启动升降梯的能源。先去下方把轨道的位置改变下，然后去右边用炸弹把前面的墙壁炸烂，里面有颗魔石，把魔石扔到矿车后面会自动连接上。再座矿车到左上，利用提亚把里面的魔石钩出来，再坐矿车去坐下，利用那的柱子可以再得到一个魔石，在右下用箱子把两个“X”机关压住可以再拿一个，右走进那通道，在通道里有一个，顺着通道走，出了通道的上方还有一个，坐矿车回去再改变下轨道，坐车到右下方，左走拿开一块木板下有一个，去右边利用小怪炸毁水晶，把箱子当作跳板也可以找到一个，右上方那个要从这向前走，牵引到对面后，把魔石扔到左边去，坐车回去就可以拿回来。小地图上蓝色箭头就是魔石的标志，不用全找齐，只要找到五个就行了。坐矿车上升降梯去下一层追上义贼二人组，这里是极度郁闷的地方，有四段路，前两段路那两义贼会先躲避，然后才是我们，第三段路是一起躲避，第四段路就只用跳一下，在这精神要集中点，如果不幸失败必须从第一段开始。成功通过后回到本关刚进来的地方，下车发现有人被怪物打倒在地，前去解救后会让我们去水之都找她。回水之都左边第一个房间找到刚救的那人，会得到她给予的报酬ガラスのリンゴ，这时我们可以使用魔石系统了。去大统领宅邸右边房间找胖子，将刚才得到的东西交给胖子会得到他的1000G报酬。出房间就遇见了凯，马克西姆跟凯打一架后，这时有士兵来报说凯的女友被人绑架了，于是凯加入我们一起前去解救女友。出去再次来到“タンベル废矿”，进去跳上右边，这有剧情提示用凯的蓄力攻击（R+X）打碎巨大水晶。

进门后往前走到地图绿点，把门前的小怪全部清理干净后，开门用的能源装置就有了。门开后进去向右，到刚才在门外看到有铁架子的地方走过去，把架子推动到右边的坑里去当跳板，就能过去到右下方。这道门前有许多水晶，利用凯的蓄力攻击（R+Y）把水晶破坏掉，可以得到一个魔石和开门的能源装置。后面遇到的小水晶都可以用凯技能攻击摧毁掉，可以得到魔石。第二道门开后上走，看见块石头比旁边要高一些，但底部颜色不同，还是利用凯的攻击打碎，就能跳上去，然后是用提亚的技能攻击过去，向下走有个箱子里有魔石。向右上走剧情，遇见祭司伊多拉，原来是他绑架了凯的女友。剧情完后先把下方的木板放到地洞上，再把旁边两木架摧毁，上面小怪落下来消灭，最后一个能源装置就掉下来了。进门后先把小怪清干净，然后再把两个炸弹放到左右两边的红叉上，操控提亚站在中间，用技能攻击把里面的东西钩出来。

前进到有被水晶顶起来的石块处，先拿个炸弹扔到下面，尽量挨着水晶，等炸弹爆炸后再拿上一个，往石块上跳，从上往下扔，不过要先引燃，再从旁边放下去就行了，爆炸时要先向上，这时可以用翻滚跳过去。过去后先走到地图上标示“S”存档地方，把能源装置拿上在回去。上去后要把左右两边的两块大石头推下去，跳下去用凯摧毁掉水晶进去。进来后是BOSS战，需要注意的是伊多拉会站在四周木架子上，要先把四周的木架子毁掉。如果把木架打烂时伊多拉刚好在



上面就会掉下来躺在地上晕一会，这时是最好攻击的时机，跑过去狂殴一顿，如果他跑到大水晶上，就用凯的R＋X蓄力攻击将其震下来。伊多拉只会召唤些小骷髅和很久用下魔法攻击，都是很好躲避的，如此反复很快就可以搞定。伊多拉跑后救回凯的女友，返回水之都去，刚进门就发生剧情塞雷娜教训凯。然后直接去见大统领，在那里了解到有关传说之剑的消息，并让塞雷娜加入我们，休整下就去第一关“ソーマ神殿”。

ソーマ神殿

刚进来还是开启前面浮桥上的机关，不过这次是逆时针方向移动，停下后向左走，在异空间门口时因为凯和马克西姆先进去了，所以这只能控制提亚和塞雷娜，而这关本来就是靠塞雷娜。一路前进到有两箱子处，教学提示用塞雷娜的技能攻击（可以控制方向）把炸弹打爆，过去要在这里找到3个发光体放到下面一个移动圆盘上。开始跳上旋转台，转到左边时跳到发光体所在的平台上，拿上后跳回旋转台，等转到移动圆盘处跳过去。上面和右边照这个方法去拿就可以了，只是要利用塞雷娜的X键攻击放出飞行器去攻击触发浮在空中的机关，还有跳的时候注意下，别跳到熔岩里去就行了，收集到3个发光体就可以去下一层。第二层开始也要先找3个能量装置，都在我们附近，开始时跳上后面的高台，上面有个发光体，左下也有个，在刚才第一个发光体高台上向左走，记住动作要快，因为那的石块会掉下去，不过一会就又会补齐。

拿上第二个跳到前方下面的横柱上，那前边也有一个，把东西放在横柱上，用塞雷娜飞行器触发前面的机关就可以让横柱上升，把发光体放到移动圆盘上，三个发光体加上人的重量刚好把圆盘压到前面有机关的地方，用飞行器触发机关，再跳到左边有炸弹的平台上，拿起炸弹，利用中间的旋转台跳到右边圆形高台上，用炸弹把两个箱子炸了，向右顺路走，来到右边平台上往旋转台跳，再跳到左上方。左上圆台上有个怪，杀掉后迅速往左边平台跳，一路不要停，否则会掉下去，一直来到无路时。用塞雷娜爬上后面的墙就可以向右上方移动到下一层了。第三层开始跳过一段路然后攀墙，一路来到左下方机关处，开动机关后从右面下去，到右边熔岩河时，注意从上下来的石板，看准时机跳到石板上，然后朝着存档点走去。到了存档点往左去，这有的石板是移动的，有的是固定的，利用这些连续跳跃七、八块移动石板就可来到最后层。

最后层开始跳到旁边过来的浮版，等浮版靠近上方固定的石板跳过去，石板左边会从熔岩里刷新移动石板，跳上去往下一个固定石板移动，如此跳到最后块石板时触发前面的机关，中间高台会自动旋转，等高台突出的那块平台旋转过来时跳上去，就可以跟马克西姆他们会合，剧情完进入BOSS战。BOSS是两副盔甲，注意躲避其攻击，还有会在周围放电，不要靠太近了，很容易



收拾掉。搞定后得到传说之剑，然后传送回地上去。回水之都向大统领交任务出来后会进入BOSS战。BOSS是加迪斯，他会飞上天向下攻击，还有瞬移移动，移动后会突然前冲攻击，难度不是很大，注意躲好他的攻击就行了。搞定加迪斯后他会把城市毁灭掉并又进入BOSS战，打法与前面一样，只不过要小心这次他会在空中往下面扔石头，大概一次会扔七块左右，那些石头没落下来时最好到最左边或最右边，这样落下时，向对面走的空间要大一些，还要注意加迪斯扔石头下来同时有时还会突然下来攻击你，所以，用连续翻滚回避躲之。

胜利后加迪斯逃跑并可以得到一把剑。这把剑比传说之剑攻击还高，极度怀疑传说之剑是假的。水之都被毁掉了，店铺也被毁，如果想买东西现在只有找凯的女友买，而且在杀死小怪时追加攻击得到的蓝色物品可以在她那里换武器，武器是随机给样，算是额外收入把。休整完后去世界地图，开启グルベリック大桥。

グルベリック大桥

从本关开始可以双段跳，但是在这个地方千万别乱跳，要不然会被海风吹下桥去。这也利用塞雷娜的技能攻击来建立防风壁和打开道路。开始爬上旁边的灯塔，触发上面的机关，前面挡路的绿色防御壁就消失了。走到前面有青色箱子时也要用塞雷娜的技能攻击摧毁箱子来开路。到有个梯子断了的灯塔处要推个箱子过来当跳板用，上去先把左边三个机关触发建立起防风壁，再把下边控制道路的机关触发，下去就能回走把路上看到的物品箱子拿了。来到路被挡完一排不能推动的箱子处，下走从梯子下去，然后跳到对面再上去，这里注意，风很大，就算不跳也能把人吹到桥下去。先推动下面那个木箱子，让上下两个箱子之间留下刚好能过去一个人的空间，从那快速跑到灯塔下就安全，还是先上去建立防风壁，再把前行道路打开，就能通过大桥了。

通过大桥来到一处灯塔，这时提亚一个人坐电梯跑上去了，剩下的人只好用塞雷娜攀墙上去了。攀墙到一半看见那义贼二人组，不过他们却跳下去了。来到灯塔顶会看见提亚被一机器人攻击，之后进入BOSS战。这BOSS现在难度不大，打到一定血量就跑掉了。然后操控塞雷娜用二段跳攻击上面的装置，从右面的开始，控制好飞行器，一次性打掉才会开门，控制飞行器中途触发机关不能有回头路走，必须一直前进才能在前面触发的机关恢复前全部触发。门开启后马克西姆一个人跳下灯塔往右去找提亚，过去时发现正被两小怪夹击，干掉后马克西姆会被刚才跑了的机器人偷袭。本关BOSS战只有提亚一个人战斗，前面提亚没升级和攻击不高的话就有点痛苦了，把魔石现在先全部给提亚装上。要小心BOSS的激光，分为两种，一是眼睛射出两道激光，这个



很好躲，只要站在BOSS旁边就没什么事，剩下这个是最厉害的，中腹部发射一条很粗的激光来个三百六十度，所以要看准转圈的方向，不幸被扫到时就看人品了，如果血量不多就重新开始，因为这道大激光不是只扫一下，有时会扫五、六下。一般时候站在BOSS侧面打会比较安全点，当它转方向时就再往侧面跑，胜利后同伴们也赶到了（为什么不在战斗前或战斗中来）。出来后就可以进入石之城，向前走看见伊多拉站在那里制造混乱，这时海迪卡出来了。伊多拉召唤了三只骷髅，不想被海迪卡一下搞定（不愧号称最强之人）。随后海迪卡和石之城的小王子会追出去。在这里休整下就出发到世界地图去开启“ロギスモス神殿”。

ロギスモス神殿

这里是个难点。首先要把前面地上的蓝色能量块拿上才有路走。而且那些路也不是说就是想怎么走就这么走，还是要绕圈。开门的能源装置在右上方，站到位置用提亚把东西钩过来。之后两

样东西要轮流拿到门口去。在左上时，用提亚可以先把两样东西放在左边柱子上，自己跳过去再一样一样钩过来。把能源装置放进机关里开门去第二层。

进门来到第二层，本层跟第一层一样，开始举着能量块，右边有一魔石，左边平台上杀完怪后会出现一上下移动的浮板。举着能量块站在浮板上，板版停下后向右走，来到平台上清完小怪把能量块放到传送带上，自己动作要快，爬上楼梯跟着出现的路速度过去，可以自己先走到梯子那位置，再把能量块扔到开头的地方，迅速爬上梯子，再跑过去。还有点注意，扔的时候要对准方向，别扔到虚空中那就只有重新开始本层了。跑到平台上用塞雷娜把空中的机关触发了，下面的升降梯会把能量块送上来，拿起往右走回刚才爬上处。走平台右上一路跳上去，最上面时可以先把能量块扔到对面去自己再跳过去。利用塞雷娜触发左上的机关会有一移动浮板过来，拿上能量块上去放在浮板上，记住是放不是扔，再次触发刚才的机关就会往左面移动了。左上平台处先不忙上梯子，先跳到左面去，会有小怪出来。清理后，能源装置在左边的传送带上，马上用提亚把能量块拉过来，刚过来时也可以先拿过来放地下，走到平台上方，显出隐藏的传送带，让能源装置传送到门口的平台上。自己到平台上拿起能源装置开启到三层的门。

第三层刚开始并没有能量块，而前面的水晶方块在自动按轨迹移动。先走到前面浮板上，移动到中间平台，把平台空中的小怪干掉后能量块会掉下来。拿起来走向前面的平台，到平台往右边的平台走，在那里清光小怪用塞雷娜触发刚过来时平台上方的机关，然后回去再走到机关下面的浮板上向左走。平台上清理干净小怪后会有移动浮板过来，上去后看准时候跳到升上来的方块上，向右走在这个地方要过很多传送带，第一个放在原地，填到对面传送带上，到右边的平台上把能量块钩过来，拿起来向左传送带，先把能量块扔到下方的传送带上，自己再跳过去。到了左边平台后先清小怪，再把能量块放到上面正方形的传送带上，跟着跳上出现的平台上自己看好路线，最好是跟着能量块走，保证你在能量块旁边的平台上，最后跳到最高处用塞雷娜触发面前机关出现移动浮板，上去来到刚出来与中间相同的地方，杀死空中的小怪出现升降浮板，上去就可以到下层去了。最后层进来看到小王子被抓住，并且快要不行了，爱利斯上前救治，而伊多拉却召唤出BOSS来。

本关BOSS是伊多拉召唤出来的一机械眼球，近战要跟着眼球移动攻击，眼球到的地方周围平台上才会出现浮板，远程可以站在原地，只要距离够。BOSS放激光时拿起地上的能量块保护中间的爱利斯和小王子，眼球的血量下降到大概一半时会落下去并召唤出小怪。这些小怪火系攻击就



一点血，所以马克西姆就不要出来杀了，小怪清完后机械眼球再次上来，按刚才的方式攻击它，最后眼球会飞到空中往下砸爱丽丝他们，所以动作要快，注意躲避BOSS。还有本关有时间限制，虽然没有计时器之类的，如果小王子死了游戏也结束了，所以速度要快，不能拖拉。BOSS战后海迪卡出现一下把伊多拉打飞。回去石之城去皇宫里见小王子，然后海迪卡加入队伍。这时有士兵来报，说加迪斯又出现在水之都，等赶去时发现并没什么意外，说话间塞雷娜一人独自跑去“ソーマ神殿”。

ソーマ神殿

第三次到这个地方。先去移动装置处选择上移动。跟刚开始一样，只是现在要难点了。我们又见到突然消失的BOSS，原来这才是加迪斯的真身，而塞雷娜独自一人已经被加迪斯击倒重伤在地。此战与才出来那会的打法一样，不过就是他变强了，右手和腹部的红色宝石还是主要攻击对象（好像只有这两个地方才会掉血），只要腹部





变红色就上去猛打，这里可以利用马克西姆的LV3级的武器R＋Y技能。而用马克西姆的技能攻击和蓄力攻击其腹部危险要小点，加迪斯此形态可以用翻滚来避免伤害。小心他两只手合并在一起的攻击，站到最远处不会受到伤害，那招好像专门保护腹部的。双手往下拍地面时，二段跳可以躲过去，还有吹飞，千万不能跳，那招貌似就只能硬抗下来，否则就跟“グルベリック大桥”上一样向下飞吧。BOSS战后众人把受伤的塞雷娜送回水之都养伤。

出来后发现水之都竟然奇迹般地重新修建好了，跟加迪斯拼命前还是片废墟，回来就修好了，这速度也太快夸张了点。来到大统领处后突然有士兵来报到了“ソーマ神殿”发现加迪斯残余波动能量，他简直是不死鸟啊，这样都还没死，众人决定赶去神殿探查情况，在这要把恢复血量的药都买满。来到刚才BOSS战的地方，发现地上有一发红光的大石头，就是加迪斯真身腹部那红宝石。这时塞雷娜也追了上来，众人合力摧毁红石头，不想摧毁反而让加迪斯复活了，那个他也太猛了点吧，这样都能复活。向左走，平台突然碎了，掉到BOSS身上时会提示要连按“A”，不然会掉下去。一路在BOSS身上爬，要注意上面掉下来的石头，最后在BOSS身上找到一个像水雷样的红色物体，击毁后就进入BOSS战。

本关打法与前面一样，但是地方小得有点可怜，而且加迪斯的攻击和招式还生猛很多，而且每次攻击之间的间隔也短了，注意翻滚回避时也要小心点，那空间太小了，只要BOSS腹部变红就说明胜利不远了。还有加迪斯身边的那圈熔岩红色的地方不能去，要掉血，灰色的可以站一下，别一直站那，想让他来个双掌灌风就站那耍。BOSS战后加迪斯消失在天地间，而且神殿也随之摧毁了。回到水之都后马克西姆竟然和塞雷娜结了婚，并且不久还生下了一个男孩。而提亚貌似和海迪卡走到一起了。平静安详的日子没有多久就被打破，司祭伊多拉出现并抢走马克西姆的孩子，还让他到“いにしえの洞窟”去。

いにしえの洞窟

本关开始只能控制马克西姆和塞雷娜两夫妻，而且身上的装备、物品和等级都没办法继承下来。洞窟门口以前被我们救回来那人会卖点药。不过好像也没钱买，现在在她那里可以进行魔石合成。本关可以说是非常的简单，每层大约由二到五个左右的房间组成，每层里面有很多箱子，而且还不用像前面那样需要到处找东西才能过去。这里就一条路，只需要一路杀杀怪、开开箱子就行了。来到最底层发现伊多拉的踪迹，不过凯他们这时也来到伊多拉背后偷袭了他。进入BOSS战，BOSS很废柴的，只会在那招招骷髅，可是出去后等级又没法继承，这么好升级的地方简直浪费掉了。BOSS战后伊多拉逃跑救回了孩子，先回去把孩子放回家里。家就是左边上面那个房间。出来就可以去“城砦都市グラッセ帝国”。来到城砦都市先去见见国王和王后，然后再去进来时右边处遇见卖花的小女孩，之后小女孩晕倒，把她送回去后并答应帮她找到花。休整后就去冰雾山道。



先直走爬上右边高台，高台下方那有个机关，



过去后自动进入剧情，把冰块推入机关后会从喷头前面形成座冰桥。过桥先清理完小怪后从前面颜色不同的墙壁爬上，这的墙每个角色都可以攀登，所以不一定非要用塞雷娜。向左上走去，上去发现有个红色方块，机关后面也有一个红色方块，把机关后面的推进机关里去，喷头又喷出火来把前面的冰墙烧掉，从那跳上去发现一浮板控制器，但没有能源装置。然后再往右走发现地上有一“X”机关，先踩上去让右边升降梯上来，然后自己跳到升降梯上，再从升降梯向下跳，拿能源装置。

先把能量装置扔到升降梯上，再跑回到刚烧毁的冰墙处把一红色方块推到“X”机关处压住，注意前面那段路由于比较窄，所以推动的时候要小心点，把能源装置从升降梯拿到刚看到的控制器处。升降梯因为太高了这没法直接跳上去，先回去找个红色方块推到下面，利用它做台阶跳到升降梯上。然后往右走，清完一波小怪就看见前方有一红色方块和冰块。先把冰块推进去制造条冰路出来，再把红色方块推到对面机关里去烧掉右边的冰墙就能去下一层了。

第二层先跳到上边，把红色方块推到右边机关里，把冰块中的能源装置溶化出来，拿起放进控制器，接着上升降梯。上去向右走看到有个能源装置在“X”机关上，抱起能量装置放到左边喷头前面，再把下面的冰块放进机关里，等能量装置变成冰块后，把它推到“X”机关上再跳上去，作为台阶跳向右边的升降梯。上去后看到下方有一冰块和升降梯，把冰块推到升降梯上，跳上去用上面的红色方块压住“X”机关，把冰块拉出升降梯，推进左边的机关中造出冰桥。

过去后也有一机关，但是没有任何红色方块，但这会不断刷跟地雷样的怪，可以把怪打进机关去，效果跟红色方块是一样，这样上方的冰墙也就溶化了。上去后把前面的红色方块一路向下方的机关处推去，注意机关前面有个坑，别推进去了。这里看到方块在往机关里移动时，就马上转身把位置找好，一路不停地用马克西姆的技能攻击冲过去，一定要快，因为那冰墙一会又会自动升上来。穿过冰墙就是第三层。

第三层进去先走右边把冰块推到机关里造出冰桥，过去消灭小怪后把这边的冰块推到对面的喷头前面，再把红色方块推进去烧毁冰块。拿起刚从冰块中掉出来的能源装置放进过来时看到的升降梯启动器里，从升降梯上去后往左下走，先把冰块放进机关里，然后把中间那的冰块推到喷头前，再把红色方块推进机关，能源装置从冰块里溶化出来。这里可以造冰桥抱起能量装置走到中间去，也可以把能量装置放到悬崖边上，先跳过去再用提亚的技能攻击拉过来。利用提亚把能量装置拿过来后，放进升降梯控制器里，走上升降梯上去。上去后先爬山到山顶，到山顶有个存档点。上去看见地上一朵很大的怪花，结果是怪物变的，那花形怪会无限召唤小的出来，如果想



在这升级也不失为一个方法，就是拿小怪皮太厚了，目标就是按着花形怪杀到死为止。清理干净后，卖花的小女孩要的花也找到了。

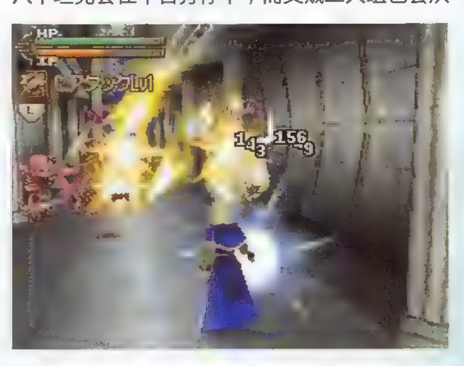
回到城砦都市把得到的花交给小女孩，去王城里左边的最里面那间房子，跟里面的人对话，他就是石之城的大王子。他请求我们帮他找回遗失的天使像，这时候想起了以前在水之都救的那人，接下任务后就前往水之都。来到水之都找左边第一个房间里那合成魔石的人对话，他帮忙做了个天使像，拿到天使像回城砦都市去交给大王子。结果大王子发现不是真的，他拜托马克西姆帮忙找出真的天使像来。出门进右边的地下工场去。

グラッセ地下工场

本关属于潜入类型，这里要注意躲避坦克的攻击和红外线（太先进了）。坦克的伤害对于现阶段的我们来说是非常高的。先去右上方，那的门可以引诱坦克帮我们摧毁掉，坦克在打大门时千万不能站到原地，要左右两边来回跳，两扇门被毁后上梯子启动里面的机关。先走左边的小道一直到底有个箱子，然后去中间房间，接着去左上开启机关时小心，用那的箱子注意躲避坦克的攻击，不过那箱子也只能挨上三下，所以在坦克攻击的间隙迅速去开启左上的机关后，回到刚才正中房间开启升降梯下去第二层。

下到第二层就又遇见那义贼二人组杰米和吉米，接下去又要去追他们（为什么总是跟我们过不去）。这要先抢辆坦克玩，坦克四周有四扇门，按照左 - 上 - 右 - 下的顺序让坦克依次帮我们把门炸开，抱起里面的炸弹扔到坦克上去，炸坦克五次后下面的门开启，而坦克也归我们所有了。注意坦克是自动行走，玩家只需要控制坦克炮台方向的L键和R键，Y键发射炮弹，注意坦克只能被打五下左右，所以一定要小心点。一路清理路上的障碍后驾驶坦克来到最深处爆炸，众人被扔了出来。右边那可以先存下档，进去就见到那两位总是给我们找麻烦的人。

他们俩竟然驾驶一辆巨大的坦克向马克西姆他们发起了攻击。此战很难，那辆坦克四周都有履带，没得死角那一说，先攻击坦克的履带，在攻击履带时注意躲避坦克发癫的碾压和机枪，就是当坦克全身乱抖时，可能会突然压过来。而坦克碾压时可以上旁边的升降梯来躲避，履带被破环后从升降梯到上面平台去。此时最好在上面四处走动躲避攻击，上面平台有机枪，可以用来扫射坦克，但伤害就不怎么好看。坦克会放出跟踪导弹和蓝色光球攻击，躲避蓝色光球的攻击，而跟踪导弹可以攻击回去让坦克受到伤害，大概七、八下坦克会在平台旁停下，而义贼二人组也会从



驾驶舱里出来。

现在跳到坦克上去对着他们一阵狂砍。胜利后两人又跑了，不过天使像还是拿回来了。把天使像交给大王子他说会在石之城宣布他和城砦都市公主的婚礼，接下去马上赶去石之城见证王子的婚礼。回石之城，却发现安安静静没有任何喜庆的气氛，正要往外面走时就看到有士兵来报说王子乘坐的船失去踪迹，最后是在“いにしえの洞窟”附近见到过飞船的踪迹。

いにしえの洞窟

这关和前面救孩子一样，等级和装备不能继承，但是发现钱好像可以继承，可以在门口买点东西。在第五层见到昏倒在地的王子，但是并未见到公主，王子要跟我们一同前往去寻找公主（跟爱利斯一样）。继续往下深入，大概十层左右就见到被伊多拉抓住的公主。但是出乎大家意料的是公主竟然不认识王子了，在随后谈话中了解到公主是被伊多拉控制住了，这时王子上前想唤醒公主，不料却被公主刺了一刀，公主也清醒了（感觉说不出来，像童话）。跟伊多拉进入BOSS战，伊多拉还是跟前面一样，会到处闪来闪

去并攻击我们，不过这次没有什么木架子让他站了，而且一会还要召唤机器人出来帮忙。不过司祭真的身体很虚弱，要不了多久就赢了。战胜后伊多拉先逃跑走，正当众人谈话时突然出现还抓住了提亚，并想杀死提亚。为了救回提亚，海迪卡上前救出提亚并与之“同归于尽”，大家沉浸在一片悲伤中。

出来后先去城砦都市找国王，但国王却改变了态度又不同意他们的婚礼，并说地下兵工场的究级破坏武器就快完成了，而且把王子也囚禁在房间中。大家正疑惑到底是什么东西，决定去兵工场里面看看。但到兵工场时门口守卫不让进去，没办法只好出去了。现在去找被囚禁的王子，告诉他兵工场进不去，这时王子会说在国王王座后面有个可疑的巨大空间，跑去王座后面的右边，剧情直接到了兵工场最深处。进来后看见所谓的究级兵器是枚巨大的导弹（主角他们用的是冷兵器在杀怪，这竟然还有这么先进的热兵器，无语了），转身爬上那很长很长的梯子后发现导弹要飞走，赶紧跳了上去。



上去往左走发现导弹竟然要毁灭的是石之城，正想摧毁其时混沌司神出现，他与加迪斯齐名，加迪斯是破坏神。废话了一大堆后以为要跟他战斗，结果却走了，然后凯忍不住了，一锤子把导弹砸落在城砦都市里。回到城砦都市已经是一片废墟了，这时国王走出来说清了情况，原来他是被混沌神控制了，现在好了终于清醒过来，王子再次请求国王同意他跟公主的婚礼，国王清醒过来了当然同意他们俩的婚礼，王子与公主在这片废墟中举行了婚礼。

回到提亚和马克西姆在的小村庄，去研究所里找博士了解情况，博士告诉关于一切事情的来源，知道了虚空岛是一切罪恶的源泉。正说到要造飞船去虚空岛时，却被告知制造能飞去的飞船设计图纸被人偷走了，这个还真让人有点郁闷。去村子里与村民了解看有没有人知道谁偷走了设计图纸，在与井边小孩谈话中得知偷走图纸的是一女子，现在逃向了“归れずの山”。

归れずの山

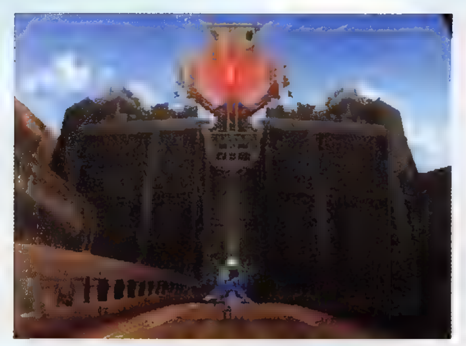
刚进来就看见一女子往里跑，上去调查前面的大树叶，然后把出来的小怪引诱到大树叶底下就能发现躲在下面的竟是一小女孩，小女孩看到我们发现她后，拿起地上大树叶扔在水里当踏板过河去了，我们也跟着过去。不过过去后发现小女孩已经跑远了，现在这就要自己动手砍树叶搭桥了，树叶在往水里扔时要跟小女孩的成一直线，而且对面已有三张树叶时就不能再扔了，只能放到河边让其漂过去。过去后发现小女孩又在往前走了，这要按照她走的树叶路线走，否则会掉下水去。上去并跳过河后发现小女孩被怪围



住，上前帮忙解救她。成功解救后亚提（提亚反过来了）出现并感谢大家救了小女孩，但是问她要飞船设计图纸竟不给，逃跑时还被怪抓了去，之后亚提加入队伍。开启后面的门进入森林里面。

来到树林第一层，本关比较难。先用亚提的R＋X锁定攻击前面三个机关，这要同时开枪才有用。坐升降梯上去向最下走并跳到对岸去，在对岸开启四个机关后会出来一个旋风，利用亚提跳跃后按住B键不放能在空中滑行的特点，滑到前面







旋风上，旋风把亚提弹起来后再滑行到圆木上。右边上面有个箱子，向上走，通过旋风跳上去往右边走可以去拿刚看到的箱子。前面有一左右移动的旋风，站到圆木上滑行此旋风上，弹起来再滑行到前边的圆木上。站在圆木上向左边三个相连的圆木上跳，跳到下面矮一点圆木上，向下走到在两个旋风之间左右横移的旋风左边那一旋风位置，跳到对面圆木上。占在那上面向左下高地滑行过去，再往右边高地去，然后再看准在两个旋风间左右移动的移动位置，跳到中间的圆木上去，杀死上面的怪最后一个旋风出来，用这个旋风就可以往指示位置去了。

来到第二层，先用前面的旋风跳到左边的高台上，再向前滑行过去。把前面空中的怪杀死后出来一旋风，跳到旋风前的高台上，前方四个高台，向最右面那个滑行。上来后顺着树枝走到右上，跳到旋风中间高台走，顺路走，一直到中间位置的高台。向前面旋风滑行过去，向左边高台过去，右边那悬崖有个魔石，拿不拿看每人爱好决定。到了左边高台跳往上面的，在左上高台先向下面过来时的旋风跳，当这个旋风上下移动到最上时在上面滑行下最后向最上面那个跳去，跳到对面先存档进去准备战斗。在桥上消灭掉五个小怪救出小女孩后，小女孩的母亲出现并唱了首歌，这才让小女孩安静下来。跟小女孩的母亲聊天中得知，原来是因为混沌神的缘故才让世界上的小孩子变得都很反常，随后一行人就随着小女孩母亲邀请去了他们村子休息，设计图纸也拿了回来。

杜の里エスエリクト

在这可以把装备更换了，然后找小女孩的母亲说话，安排我们休息一晚，第二天小女孩的母亲也会和我们同行。先去“礼穰の町エルシ”找博士介绍情况，然后要去几个主要地方去安慰孩子们的心灵。首先去水之都，进去发生净化了小孩剧情后找大统领谈话，然后去石之城。进门同样发生剧情后去找已经成为国王的小王子，最后去城砦都市，剧情完了去找大王子和公主两口子，就在这时一阵诡异的笑声并伴随一束光，小女孩的母亲被人抓走。出来跟城门口的人谈话得知刚才的有一道怪光朝“ロギスモス神殿”去了。

ロギスモス神殿

本关前面来过的，先传送去第一层，现在跟前面比有点变化，比较特殊是有几个房间形成，基本上每个房间里有能量方块，但有的地方是直接杀怪和开门过去的。拿起来后空间里会出现一些平台，而且每个平台都要走过，然后到对面把能量方块扔到机关上才能开门。有的难度就比较大了，像要跳到前面空了一块的平台上，这种地方在本游戏还不少，前面都遇见过，多试试就好了。去第二层的路在最下面那排的第三个房间里。

下到第二层后和第一层的走法相差不是很大，注意这里出现的红色平台每个都必须要踩两次，第三层的道路在最左上方。第三层和一、二差别不大，最底层道路在第三排第二个位置。

到了最底层见到小女孩的母亲被囚禁了，而且混沌神还把她变成了怪物。BOSS战开始时还不能直接攻击BOSS，要摧毁三根被电包围的柱子后才能攻击BOSS。混沌神攻击手段主要是激光、地震和乱射光波，激光用翻滚能躲过去，地震用两段



ト”，“石の城バウンドキングダム”，“城砦都市グラッセ帝国”消灭一些小怪就行了。

解除了人们的恐怖后众人来到杜之里，为了去虚空岛消灭一切根源，在这里商量用什么办法能借到各城的波动之核。最后终于想到了杰米和吉米两人，于是出发前去寻找他们。

跳就可以避免伤害，光波看位置。它还能发出黑光包围我们，会增加各种负面状态，但幸好这招攻击低。BOSS还会再给自己弄起防御，还是去摧毁柱子就行了。虽然最后打败了混沌神，小女孩的母亲还是没有救回来。出来后去杜之里，找到小女孩告诉她母亲死亡的噩耗，接着回到礼穰の町，得到消息在村子有位五十年前的勇者，就是田地里的老人。老人说跟我们同行，然后老人告诉我们关于一些跟海底神殿有关的事。一路上根据老人的记忆来到“归れずの山”寻找神殿的入口，因为经过的时间太久了，老人只依稀记得神殿的入口在一条河流的附近，一路前进走到最后就找到了入口。

カルディア神殿

进来看见中间有一雕像，走上前去发现竟然和爱利斯长得很像。然后进入右边的勇气之间，清理干净所有小怪后光线就会消失。在这里能看见下方有一装置，而在上面有几个水晶柱，正中位置还有有一些发光的水晶体。现在要做的就是推动这些柱子，让发出的光线能照射到装置上。左边的再生之间难度不大，只要推几下就可以了，困难的是最后的秩序之间。

当全部都完成后，雕像与马克西姆产生共鸣，马克西姆得到新的能力——“勇者のさだぬ”。这时恐怖司神突然出现在众人面前，他使用时间停止，并瞬间把所有人击倒在地。因为恐怖神的现身，使世界上的人都开始陷入恐怖状态，现在要去几大城市与村子消灭人们恐慌的源泉。分别去“礼穰の町エルシ”，“水の都パーセライ

グルベリック大桥

过桥的办法前面已经有了就不在重述。这次走到灯塔下不用像上次那么辛苦爬墙上去，直接坐电梯去顶层。到顶层后见到两人，他们用易容帮马克西姆混进城市去，这样就可以去各个城市找国王借波动之核。可没想到他们竟然以无路去虚空岛不借给我们，回去杜之里去找那三个在监视虚空岛下面三基之塔的姐妹帮我们前去虚空岛。谁知要先去三基之塔才能打开道路。

三基之塔

三基之塔分为三部分，每部分都不一样，差别但不大，并且进去时众人是分散在三个塔中的，所以每人等级不要太低。

勇气之塔

第一个塔只有马克西姆一人。第一层难度小，在被黑雾笼罩的平台，要找到蓝色水晶放到附近的机关里来解除黑雾。第二层就把小怪全部清理干净就行了，之后在电梯上同样清理干净小怪。第三层要让整个空间都充满波动流，这要移动两个水晶，一个要放到左上方位置，一个要放到下面十字形水晶的正下。完成后就切换到再生之塔。

再生之塔

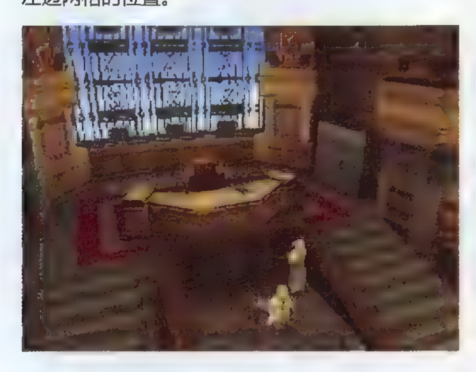
再生之塔是凯和亚提行动，本层也没什么难度，在有箭头标示的地方踩上平台就行了。这里

也是控制亚提在旋风中来来去去。第五层更简单，把小怪清理干净就行了。第六层与第三层一样，正“7”的能量块放到丁字形水晶左边，反“7”的能量块放到最下面正中。



秩序之塔

秩序之塔的前面两层比较简单，多利用塞雷娜和提亚的技能攻击就行了，最难的是最后一层摆放波动流的位置。首先要把正“7”能量块放到最上面的左边，而反“7”放到最上面的中间位置，最后一个反“7”要放到固定反字水晶上面那一排左边两格的位置。



打破三基之塔后，发现海迪卡竟然没死。在塔顶借助众人的力量，守塔那三姐妹再集合世界上所有的波动力量打通前往虚空岛的路。在通道打开时，恐怖神却突然出现在面前，而令人意外的是，只在剧情说话露脸的爱利斯竟然就是在海底神殿看到的那座雕像，到现在才知道她的本体居然是杀戮之神，恐怖之神和杀戮之神在走前说会在虚空岛等着马克西姆他们。

想去虚空岛还是要先去找几个城市的首领借波动之核，前面他们以没路拒绝借给我们，现在就没理由了。按照顺序依次去石之城借炎属性的，水之都借水属性的，城砦都市借雷属性。借完后去博士的研究所找他，走之前把需要的都准备好，坐上飞船向虚空岛进发。



虚空岛

本以为最后一关的迷宫因该是比较难的，谁知道太简单了，就一条路。在第一层和第二层的传点位置会遇到以前打败的破坏之神（加迪斯）和混沌之神，会被波动记忆再次回到跟他们战斗过的地方再战斗一次。前面是怎样做掉他们的，现在一样的办法做掉他们。第三层会遇见杀戮之神出现，然后会被传送到一圆台处。本以为要跟BOSS打上一架，谁知道杀戮之神飞在空中根本打不着，只能在下面欣赏下精彩表演。坚持一段时间后回到原地，而此时杀戮之神要马克西姆使出全力跟她战斗，但马克西姆受了重伤，根本打不过她。后面马克西姆说到爱利斯曾救过他，他也一直把爱利斯当作朋友，就这样杀戮之神受到感动，并变回原来的爱利斯又救了马克西姆一次。就在此时恐怖之神突然出现给了爱利斯一刀，而马克西姆利用机会用波动能力将恐怖之神的武器抢了过来，随后恐怖之神说在王座等他们，让马克西姆他们见识下自己真正的力量。



来到王座后，恐怖之神将破坏之神和混沌之神的残余力量吸收了，而马克西姆也突然领悟出新的R＋X技能——时间停止。BOSS战两人都用时间停止，而马克西姆的时间停止用了后不能攻击BOSS。幸好在效果时间完了后能造成很大的伤害，所以BOSS战的难度不大。

打赢后虚空岛下落并逐渐崩坏，因为虚空岛是在空中，众人正不知道怎么出去时，恐怖神的残余波动能量将其他人送出了，只留下了马克西姆和塞雷娜两夫妻，而且恐怖神还说了虚空岛的掉落地方正是他们孩子在的水之都，要将那夷为平地。为了救自己的孩子两人决定寻找波动器来改变下落的轨道，爱利斯出现用最后的力量将两人送去虚空岛控制区。到了控制区发现左右两边都有个魔石在供应能源，将其全部摧毁，两人合力将核心部分也破坏了，罪恶的源泉伴随着虚空岛的坠落，游戏也随虚空岛结束。

不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

NDS

文/硬核

新系统介绍

▲昼夜变化

以往在迷宫冒险的时间都是白天，本作加入了夜晚的设定。每个迷宫的每一层都会有昼夜变化，只要经过一定数量的回合就会互相切换。白天的情况跟以前的作品差不多，能见度是整个屏幕，出现的怪物一般都可以用普通攻击消灭；夜晚能见度则降至一格，需要装备“松明”才能获得更大的能见度，而且卷物只能在装备松明时才可以阅读。除了能见度降低之外，所出现的怪物也是不一样的。它们的能力比白天的怪强很多倍，普通攻击效果极低。而且它们基本是见谁打谁，怪物之间互相攻击也会让获胜的一方升级变得更加强大。此时就要使用“技”以及其他道具了。技和道具数量有限，攻略时更考验水平。还



有如果是夜间怪物掉落的道具，则肯定是祝福状态。在昼夜交替的那一刻，已有的怪物会全部消失，重新出现新的怪物。

▲技能

夜晚的敌人非常强大，想要打败它们几乎只能依靠技能。西林可以一次性记忆8个技能，在迷宫冒险时一层只能使用这8个技能，用完之后就需要





到下一层才能重新恢复，或者使用“技回復の巻物”。技能可以在村庄找NPC学，或者多次使用某种技能后自己学会同类型的派生技能。技能只能在夜间使用。

▲武器和盾的成长

本作中武器和盾除了可以通过铁匠或卷轴进行强化，其本身也可以像西林一样，通过打怪（或被怪物打）来升级成长。武器或盾成长后，名称会发生改变，其基础能力、强化界限、最大印数等数值也会跟着变化。还有一些看不见的数值例如武器的命中率、“印”的性能等等，这些都会随着装备的成长而提升，有时也会自动增加一些



新的“印”。

▲装备的标签



村庄的タグ屋或者地下店主可以帮你给武器或者盾加上标记（选择“タグを付ける”），使用“タグの巻物”也有同样的效果。这样不管因为何种情况弄丢了这件装备，只要下次游戏时到タグ屋就能直接找回。一次游戏最多给8件装备打上标记，标记了的装备前面会用一个很小的蓝色图标表示。不过有了这个标记也不是万无一失，ミドロ系怪物（像泥巴的怪物，其特技可以降低你装备的强度）的特技攻击就有可能损坏这个标记。非正常关机等情况下也有可能导致无法追回标记的装备。

▲怪物光环

本作中怪物也可以加强它们的能力了，你会碰到身上冒出特殊效果的怪物。不同的光环颜色表示不同的能力提升，具体如下：

红色光环：攻击力上升1.5倍。

蓝色光环：防御力上升1.5倍。

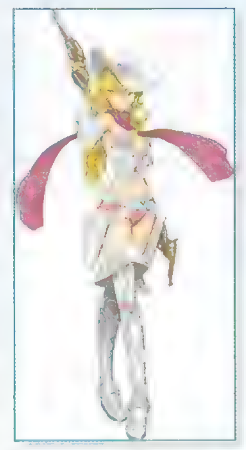
黄色光环：移动速度上升1.5倍。



这些光环效果会随机出现在任何怪物上，如果碰到某些已经有着很强特殊能力的怪物，再加上光环效果的话会非常危险。作为回报，打倒这些怪物可以获得双倍的经验值。

新同伴介绍

▲ミリィ



使用双枪的金发少女，西林在冒险了几次之后，就可以在第二个村庄ゴンチキ村出口碰到她。这之后就有可能在迷宫或者途中的村庄里随机遇见她，跟她对话即可加入你的队伍。此女白天非常强大，使用双枪可以远距离两次攻击敌人，即使敌人跟她不在一条直线上也可以攻击，而且不会打到西林。可是进入夜间就不行了，攻击方式改为近距离的踢腿，很容易被怪物秒杀。所以到了晚上她能否活下来就只能看运气了。

ミリィ白天的双枪攻击为必中攻击，造成的伤害也是固定的。Lv1时伤害为10，攻击次数2次。到了Lv10可变成伤害30，攻击次数4次，射程为6格。一次就可以对敌人造成120的伤害，非常强力。

▲エドナ

谜一样的咒术师少女，在酒场可以听到关于她的事情，然后到海岸就能找到她并加入队伍。白天跟她对话就能获得一种辅助魔法效果，攻击力上升或者是防御力上升，还有可能是2倍速行动。攻击力和防御力的加强效果是在一层内都有效的，每一层都可以跟她对话来获得一种效果。晚上她就会改用咒术“光之矢”来攻击，光之矢是直线攻击，射程无限。



不像ミリィ一到了晚上就没用，エドナ可算是万能型人物。白天可以提供持久的强力辅助，晚上也能攻击敌人。带上她去迷宫冒险，过程将会轻松很多。

▲ガルウィン

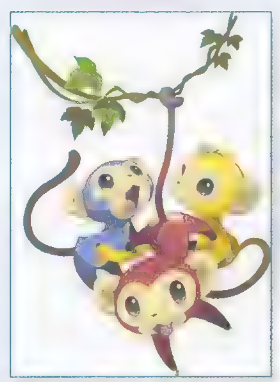
自称传说中的海盗，其实是个路痴。可以在酒场碰到他，过去对话就能加入队伍。他的攻击力很高，而且会对直线上的怪物投掷朗姆酒，击中的话会给它们随机造成一种异常状态。

他最大的特点就是看到敌人后会主动地上前攻击，而不是跟着西林走，这样经常会和西林分头行



动。一定时间后甚至会直接走散，此时屏幕上会显示信息“ガルウィンとはぐれてしまったようだ”（好像与ガルウィン走散了），一旦走散在接下来的迷宫中就不会出现了。因为这种特性，ガルウィン并不是一个特别靠谱的同伴。

▲サルマ兄弟



这是三只猴子，サルマイチロウ、サルマジロウ和サルマサブロウ。迷宫中你可能会遇到救助事件，サルマイチロウ会请你去救它的兄弟，碰到サルマジロウ后给他一个药草，然后在下一层会碰到サルマサブロウ被三个マムル围攻。要救下サブロウ很简单，最麻烦的是遇到ジロウ时你不一定刚好有药草。完成救助事件后，兄弟中一只会成为同伴。

サルマ兄弟的特点是在于西林相邻的时候，完全模仿西林的行动，只是它们面对的方向会与西林相反。道具投掷的动作被它模仿时，会附加有贯穿力的远投效果。这么设计也是为了防止你通过回收投掷的道具来复制道具。但是对于其他同伴来说，远投的道具打中他们也没有效果。如果西林投钱，不管投出的是多少钱，サルマ也只会投出10G，所以意义也不大。

▲バナナ王子

长得像根香蕉的王子，可以在酒场外面找到他。他非常喜欢西林，想跟来一起冒险，但暂时还不会成为同伴。通关后打バナナ王国时会成为固定的同伴，バナナ王国完成后就可以自由的成为同伴了。香蕉王子特点是使用技能，通过你给他投掷各种道具或者遭受到敌人特定的攻击来学会技能。他一次也只能记忆8个技能，而且分成白天用和晚上用两组，每组4个。

香蕉王子没有HP的概念，但他受到敌人攻击时，其品质会下降，慢慢由黄变黑，遭受12次攻击后也会倒地战斗不能。要回复香蕉的品质，



只能向他投掷香蕉皮，不管是什么香蕉剩下的皮都可以一次将他回复满（封印状态的不行）。因为不论敌人攻击力多么高，对王子来说都是一样的，加上他使用技能没有限制，一回合可能会使用多个技能，所以对付某些强力的怪物时非常有效。但要注意爆炸系的攻击对他来说是一击必杀的（给烧成烤香蕉了）。

▲ボーグマムル

通关后的迷宫“夢中の小道”99层通过后加入的同伴，你可以给它取名字，相当于宠物了。给它吃不同的道具就可以提升其等级。到了Lv100时，它会给你“必中小刀”，然后离开，这也是获得必中小刀的唯一方法。此时去“夢中の小道”最深处又能找到它，但等级变回Lv1。如果不想要必中小刀的话，培养到Lv99就可以停止了。



西林技一览

おいでよ混乱破		将当层敌人击中然后加以混乱效果。
貫通アロアロー	A	正面敌人贯通攻击，射程不明。
貫通居眠りアロー	B	正面敌人贯通攻击，附加睡眠状态。
前後貫通カゲヌイ砲	B	前后敌人贯通攻击，附加不能移动状态。
前後貫通ドドーン砲	B	前后敌人贯通攻击。
八方向ダダーン弾	B	向周围8方向同时发射飞弹。
ビリヤードッシン	A	攻击正面的敌人并将其打飞，被打飞的敌人碰到另外的敌人后，也会将其撞飞。
まわりから吸収波	C	攻击自己周围1格内的敌人，附加吸血效果。
ルーム衝撃閃光	B	攻击房间内所有敌人。
ルームフーイン閃光	C	攻击房间内所有敌人，附加封印效果。
貫通ドドーンクロス	B	前后左右4方向敌人贯通攻击。
ぐわ！カタマツタ弾	A	正面飞弹攻击。
ダダーン弾	S	正面飞弹攻击。
サイゴノアガーキ	-	一定概率消灭当层所有敌人，失败的话自己战斗不能。
感电波	B	攻击正面的敌人，同时伤害它周围的其他敌人。
高飛び前後弾	A	前后敌人飞弹攻击，击中的敌人被传送走。
ルームサイクロン	B	攻击房间内的敌人。
ルームミエナイヨール	C	攻击房间内的敌人，附加盲目效果。
3匹うぎゃあ破	-	正面三方向的敌人即死攻击。
十文字やる気なし弾	B	前后左右4方向攻击，被击中的敌人几回合内无法行动。
十文字ダダーン弾	A	前后左右4方向敌人飞弹攻击。
まわりやっつけ破	B	攻击自己周围1格内的敌人。
旋風やぶれかぶれ	-	周围的怪物HP变成1，自己的HP减少一半。
大貫通ドドーン砲	B	正面方向3格的贯通攻击。
大貫通鈍足砲	C	正面方向3格的贯通攻击，附加钝足效果。
八方向バクスイ弾	B	向周围8方向同时发射飞弹，附加睡眠效果。
貫通ゾワゾワクロス	C	前后左右4方向敌人贯通攻击，附加ゾワゾワ效果。

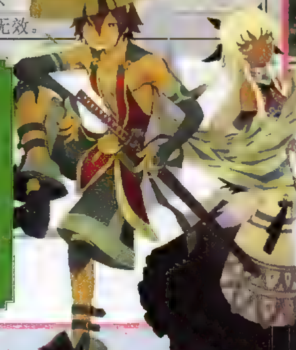
バナナ王子技一览

名称	获得方法	技能说明
回復の光	薬草、弟切草、いやし草、命の草	自身周围的同伴回复50HP。
攻撃力下げ回復	ちからの草、どくけし草、毒消しの腕輪	自身和周围的同伴攻击力回复，西林的力回复。
混乱回復	混乱よけの腕輪	自身和周围同伴混乱状态回复。
睡眠回復	睡眠よけの腕輪	自身和周围同伴睡眠状态回复。
全状態異常回復	与薬の巻物	自身和周围同伴异常状态回复。
ゾワゾワ攻撃	ゾワゾワの巻物、ゾワゾワの札	直接攻击，附加ゾワゾワ效果。
吹き飛ばし攻撃	ふきとばしの杖	直接攻击，附加吹飞效果。
空振り攻撃	空振りの札	直接攻击，附加空振效果。
影縫い攻撃	影縫いの札	直接攻击，附加影缝效果。
睡眠攻撃	おねむガラガラ	直接攻击，附加睡眠效果。
かなしばり攻撃	しびれ刀	直接攻击，附加静止效果。
目つぶし攻撃	真っ暗棒	直接攻击，附加盲目效果。
封印攻撃	封印棒	直接攻击，附加封印效果。
混乱攻撃	混乱の手斧	直接攻击，附加混乱效果。
攻撃力下げ攻撃	カミナの剣	直接攻击，附加攻击力下降效果。
特攻	ヤンびー	突进装向直线上的敌人，附加吹飞效果。
副総長特攻	副総長ヤンびー	突进装向直线上的敌人，附加吹飞效果。

名称	获得方法	技能说明
総長特攻	総長ヤンぴー	突进装向直线上的敌人，附加吹飞效果。
後退攻撃	コガタナバチ、ワキザシバチ	直接攻击，接着往后退一步。
離れ攻撃	カタナバチ、ダイトウバチ	直接攻击，接着往后退两步。
雷攻撃	フォーリー的雷攻击	给房间内的敌人15点雷属性攻击。
吹き飛ばしの矢	吹き飛ばしの矢	吹矢攻击，射程直线10格。
2マス投石	デブータ	投石攻击，射程2格。
4マス投石	デブーチョ	投石攻击，射程4格。
6マス投石	デブートン	投石攻击，射程6格。
10マス投石	デブーゴン	投石攻击，射程10格。
ちからため	アイアンヘッド的力量降低攻击	蓄力一回合，下一回合必出会心一击。
バリ返し	バリズドン的雷攻击	发动后受到攻击会反击敌人造成40伤害。
攻撃反射	フォーリー	发动后一回合内反射伤害。
正面スミふき	イカキング的喷墨攻击	对正面敌人造成盲目状态。
周囲スミふき	イカだいおう的喷墨攻击	对周围一格的敌人造成盲目状态。
部屋スミふき	イカエンペラー、イカカイザー	对房间中的敌人造成盲目状态。
正面催眠	ゲイズ、スーパーゲイズ	对正面敌人造成催眠状态。
部屋催眠	ゲンナマゲイズ的催眠攻击	对房间中的敌人造成催眠状态。
おたけび	ひとくいデビル	对房间中的敌人造成ゾワゾワ状态。
毒草投げ	おばけ大根的特技	直线10格以内投掷毒草，造成钝足和力量下降效果。
混乱草投げ	めまわし大根投出的混乱草	直线10格以内投掷混乱草，造成混乱效果。
狂戦士の種投げ	みだれ大根	直线10格以内投掷狂战士的的种，造成狂战士效果。
雑草投げ	畠荒らし種	直线10格以内投掷杂草，造成2点伤害。
初級魔法	升级或ガラ魔道士的魔法弹	直线魔法弹射击，击中后对敌人造成初级异常效果，射程无限。
中級魔法	ガラ中流魔道士的魔法弹	直线魔法弹射击，击中后对敌人造成中级异常效果，射程无限。
上級魔法	ガラ上流魔道士的魔法弹	直线魔法弹射击，击中后对敌人造成高级异常效果，射程无限。
最上級魔法	ガラ貴族魔道士的魔法弹	直线魔法弹射击，击中后对敌人造成最高级异常效果，射程无限。
ウツホ投げ	タイガーウノホ投掷攻击	向5格以内的敌人脚下投放陷阱。
ウホホ投げ	タイガーウホホ投掷攻击	向10格以内的敌人脚下投放陷阱。
ウホーン投げ	タイガーウホーン投掷攻击	向15格以内的敌人脚下投放陷阱。
フロア引き寄せ	ファーラビ、ホラーラビ、ドレッドラビ	将当前层的怪物都传送到自身和西林周围，然后攻击其中一个敌人。
状態異常吸収	すいだすゾウ、ひきこむゾウ	吸收正面生物的异常状态，攻击力上升，体力回复。
小攻撃力下げ	毒サソリ毒针攻击	正面敌人的攻击力下降。
中攻撃力下げ	鬼サソリ毒针攻击	正面敌人的攻击力下降。
特大攻撃力下げ	劇毒サソリ毒针攻击	正面敌人的攻击力下降。
盾弾き	ケンゴウ的特技	モンスターから盾を弾く
武器弾き	イアイ的特技	モンスターから武器を弾く
腕輪弾き	タツジン	モンスターから腕輪を弾く
冷えびえ状態化	アイスバナナ	爆发系、炎系攻击对自身无效。

■风来人小知识：风来的西林系列年表

《风来的西林》系列作品的故事并不是按照游戏代数顺序来的，西林的第一次冒险其实是在N64上的《鬼袭来！西林城！》，当时他才10岁，接下来的顺序是《女剑士阿斯卡见参！》（13岁）、《风来的西林》（18岁）、《月影村的怪物》（19岁）、《神之眼和恶魔之脐》（19岁）、《沙漠的魔城》（20岁）、《机关屋的睡公主》（21岁）。另外，西林系列的第一作全名叫做《不思议迷宫2 风来的西林》，那《不思议迷宫1》是什么呢？——《特内鲁克大冒险》。





扬 殇

文/飞蓬草
编辑/弥可

那年，一只银火龙突然闯进了这个原本平静而又安宁的小村。全村的人，虽大多都是猎户，可他们却都是猎野猪出身，根本没有人见过这么凶猛的庞然大物。因此，全村的人，几乎无一幸免。而我，就是从死人堆中爬出来的一个“幸运儿”。可我的朋友，我的亲人，却全部在这场浩劫之中遇难……那一年，我只有十岁。

从此，我便一个人离开了这个生我养我的村庄，踏上了寻师之路。我仿佛在一夜之间就找到了自己的人生目标：很简单——杀掉那只银火龙，为朋友、家人，为全村的人报仇！

不知走了多久，一个月？不，也许更久。我只记得我穿过了我从未离开过的沙漠，翻过了一座座从未见过的雪山，来到了一个叫做波凯村的地方，找到了一位狩猎大师，并且做了他的徒弟。

在这里，我不断地学习狩猎技巧，心中只有一个念头：我要杀掉那头银甲的怪物，我要为全村的人报仇！在我幼小的心灵中，充满了愤怒，充满了恨，以至于再也容不下其他的东西。

我不断地努力着，不断地超越着比我早入师门的师兄师姐。可师父，却仿佛处处阻挠我一般，不肯教我高攻的大剑、高速的双刀、能杀龙于千里之外的弓箭……我学到的，却只是笨重又没有多少攻击力的——重弩。

我也常常会问师父这是为什么，可他的理由却那样的苍白，那样的无力——这对你有好处。

原本以为和蔼的师父竟会是这样。不想教就算了，为什么还要编出这样一个无济于事的理由？！从此，我开始憎恨一切，开始怨恨这个世界对我的不公。

而我，又能做些什么？我只有努力。弩，虽然不是很强，可它在我手里，一定会变强大的！

时间一天天地在我不分昼夜的训练当中度过了，转眼，便是五年。今天，就是我出师的日子。

“终于学成出师了，我终于可以报仇了！”我早晨起床后，便飞快地跑到了师父房前。

我大吸了一口新鲜空气，却仿佛感觉，这空气中，都弥漫着杀气一般。不管那么多，推开



房门，师父依旧是一副和蔼的表情坐在那里。“哼，假慈悲！”我心中虽然想着，可嘴上，却不能这么说。和往常一样，我给师父敬了茶，跪在那里准备听他的“教诲”。

“小蓬啊，今天就是你出师的日子了。你可是为师最得意的弟子啊，你以后千万别让师父失望……”

他说什么，其实我并不怎么在意，我关心的只是他究竟会给我一把什么样的好弩，好让我杀了那个怪物，以报我憋在心中五年的仇恨。

可师父，却十分地让我失望。他非但没有给我一把好弩，甚至连把骨重弩都没有给我！非但如此，他竟然，还给了我一只笨猫！

我强忍住自己心中即将爆发的愤怒，问道：“师父没有忘记什么吗？”希望以此能够提醒他给我一套好武器和装备。他一拍脑门：“哎呀！我怎么把这么重要的东西忘了啊！”“师父啊您老人家终于想起来了！”我暗笑着，“您是想要给我神兵呢？还是利器呢？”“哦！我想起来了，这个锦囊，你拿好，以后会用到的。”“还有吗？！”我终于爆发出了心中的愤怒，开始大喊大叫起来。可师父，却只是摇了摇头：“你还想要什么？”我一把抓过了锦囊，狠狠地摔在了地上，头也不回地离开了。

走的时候，我仿佛听到，院内，似乎传来了几声哀叹。

哼！死老头，我就不相信没有你的帮助我就杀不了它了！

于是，我并没有着急回到大漠，而是在这雪山之中住下了。

哼！没有武器我一样可以杀怪。我凭借着年轻气盛，不断地游走在雪山的各个角落——采野果、挖草药、炼矿石、缝战甲。又过了一年的时间，我也做出了一套不错的装备。可我，却总是不甘心，因为我的敌人，是空前强大、无人能敌的银火龙！稍有不甚，那怕只是细微的失误，都会让我送命。可我，却又绝对不可以死，因为一旦我死了，就再也没有人可以报村民们的血海深仇了。

可正当我收拾行李，准备转战密林时，不幸降临了。

一只轰龙，突然从天而降，幸亏我闪得快，要不然，就要和我的帐篷一起，化为废墟了。

我开始努力回想那个“死老头”教给我的东西。不断地开火并且不断地闪躲：一枪，两枪……身上的炮弹在一发发地减少，可轰龙，却依然在那里张牙舞爪。

“该死！”终于，最后一发炮弹也被我打了出去，可它，却还是没有倒下去的意思。“我可不想在还没见到银火龙之前把命撂到你手里，拼了！”我冲了上去，开始了和它的“肉搏战”。可终究还是肉体凡胎，体力早已透支的我，最后还是倒了下来。

轰龙的脚就在我身体的上空，我知道，这个庞然大物一脚下来，我肯定变成肉泥了。我的命，算是撂这了。仇，也没有希望了。

我闭上了双眼，等待着死亡的降临。

父亲，母亲，还有全村的人，我就要来了！

我仿佛，听到了自己的心跳声，扑通、扑通……跳得飞快。难道说，我也会怕么？

我觉得，我就像在做梦一般，梦里有猫在喵喵地叫，也有轰龙在怒吼。

“这里是哪里？难道天国就是这个样子么？





"喵！"就像梦中一样，我仿佛又一次听到了猫的叫声。"难道刚才是在做梦？还是说我根本就还没醒？"刚坐起来的我又躺了下去，"不管了，接着睡吧……"

突然，一个东西跳到了我的身上。

睁开眼一看，原来是一年前师父送给我的那只狩猎猫。

"笨猫，你要吓死我啊！"我一把抓起了猫耳朵，准备把它丢下去。等等，难不成，是眼前这只笨猫救了我？

我松开了手，又摸了摸它身上的毛。"是不是你救了我？"它又喵喵叫了几声，仿佛就像是答应了一般。"原来真的是……"

"还多亏了他的那只猫啊……这猫真好，要是我也有一只这样的猫该多好……"隐约中，我听到窗外一个老婆婆和别人的对话。

"他们会有用的。"渐渐地，我开始明白师父的这句话了。可仇恨，我却是不可能会放下的。

在疗养的这段时间里，我渐渐地开始接受这只"笨"猫了。我在心底多次暗暗许诺，等报了仇，兴许可以考虑带着它出去走走。

转眼，伤已好了大半，我又开始了走南闯北的生活。只不过，这一次，我多了个同伴——只白色的狩猎猫。

当然，我也给他起了个好听的名字——飞扬。

我带着飞扬战火山、平森林、闯雪山，装备越来越好，技术越来越高……又是三年的时光过去了，我觉得，我已经有能力，可以和银火龙一战了。

"我们离大漠只有一天的行程了，飞扬，怕不怕？""喵喵！"

第二天，便是决战的日子。背负了九年的仇恨，终于可以了结了。明天，不是你死，就是我亡！

我扛出了我心爱的战弩，带着飞扬，来到了银火龙的老巢。

"你这条臭虫，给我出来！"我大声地叫着，仿佛这九年的仇恨，终于有地方可以发泄了一般。

一声龙吼，证明了我的判断。银火龙，就在这山洞之中。

又一次看到了那身银甲，我发了疯一般开始扫射。"银甲的臭虫，你去死吧！"我只是一炮接着一炮地打着，并不在意他的进攻。把我撞飞了，没关系，我起身接着打。此时的我早已失去了理智。

然而，当三发滚热的火球飞向我时，我已来不



及闪躲。这时我知道，我完了。

但是，那三颗火球，全部打在了飞扬的身上……

“不！”我仰天大喊。“为什么？！”

原以为，早已绝情的我，却会为一只不光是笨，还蠢到会替我挡火球的傻瓜猫流下泪来。

我没有再理会那只银火龙，抱起飞扬的遗体，离开了大漠。

现在，我才真正明白了师父的用意。可惜，为时已晚，我的心中只剩下了种种的悔恨与自责。

我火化了我的飞扬。在火中的它，十分地安祥。也许，他的使命，也算是完成了吧。在火红光芒中，它的毛，显得更加的白，更加的纯洁。

我把飞扬的骨灰装在了一个小袋子中，带在了胸前。因为，这可以时刻警醒着我，不要被仇恨冲昏头脑。

现在，我才觉得，我的修行还不够。我放下了最心爱的战弩，拿起了曾经用过的第一把武器——骨重弩。

又是十年过去了，我的心结，早已解开。仇恨，也放下了大半。我又一次回到了波凯村，在师父的墓前找到并打开了他老人家曾经留给我的锦囊。原来一切，都在师父的预料之中——他留给我的，竟是一发微榴灭龙弹。

我又一次回到了大漠，遇到了一群被银火龙攻击的猎人。我定了定神，把微榴灭龙弹安在了骨重弩上，一发直中它的咽喉。刹时间，银火龙的头被炸得粉碎。

没想到，原来报仇，竟是如此的容易。

“前辈，这么稀有的银火龙，难道你就不准备剥取了么？”那些猎人突然叫住了我，我摆了摆手：“这，都不重要了。”

我摸了摸那个小布袋：“老伙计，我终于还是报了仇了，可我，本应该高兴才对啊，可现在……唉，想一想，离它屠村也有十九年过去了，这一切，仿佛都不重要了！”

我一枪秒杀银火龙的故事被广为流传，成为了一段佳话。而我，也成为了人们口中的屠龙大侠。可这些，又有什么重要的呢？我早已封弩，再也不去狩猎了。我有愧于师父。

从此，我留在了村中。

不知又过了多久。

“喵！”一声十分熟悉的猫叫传入了我的耳中。

飞、飞扬？！我简直不敢相信自己的耳朵！

一个少女抱着一只雪白的猫走了过来：“你在爹爹的墓前做什么啊？”我并没有回答她，却盯住了那只猫。

“这……这只猫……”“它啊？是爹爹留给我的，它的名字，叫做轻舞。”



文/剑纹

岚枫：先富裕起来的“北京第一春”



看过前几年PG的老读者也许还记得一个人，那个曾霸占PG吧数年的小编——岚枫（读音：lan二声、feng一声）。当编辑时，岚枫自称小枫，很多童鞋来信称他为枫[illegible]厅，在那里他还自称岚枫，别人则称他为“北京第一春”或“岚老师”。

离开PG多年，如今的岚枫已经先富裕起来，有了跃层大房子、马三小汽车、DOA身材级女友，过着腐败的小日子。如今他的经济条件虽好，但可不是大家想象中的大胖子。实际上，岚枫一百一十多斤，身高一米七五左右，可称苗条。不过戴着眼镜的他小眼睛眯缝着笑起来有些“猥琐”。不说了，他已经从马三上出来，我过去接他。

剑纹：好久不见了，大家还记得你这个曾经的“人气编辑”呢。

岚枫：哪有什么“人气编辑”一说，你怎么竟给我脸上贴金。我06年开始在PG工作，一直到07年的年中离开。其实我在05年10月以后就开始在PG工作了，只不过那时候还没笔名。以前的读者都叫我“小枫”或者“枫哥”。现在想想还挺怀念的。

剑纹：怀念就回来继续跟我一起做PG吧。咱俩以前一起工作的时候，相处得也很愉快啊。

岚枫：临时客串是没问题啊。我其实也很想念以前的那些可爱的读者。我很感谢那些一直到现在还在关注我的朋友，这也是我作为一个小编来说，在那两年内收获的最大财富。不过现在人老了（笑），写不动了。主要还有很多其它的事情要忙，熬夜玩游戏写稿子的工作显然已经有些不合适我了。我还记得咱俩当初在PG工作的时候正好是前后桌，每天都能在一起聊一些有意思的话题。后来离开编辑部以后，联系也很频繁。不过你就有些不厚道了，让我写东西从来不给稿费，请顿饭就算了。哈哈！算了，我不跟你计较。

剑纹：兄弟之间也谈钱吗？多伤感情啊？

岚枫：咱们不谈感情，多伤钱！哈哈！玩笑！

剑纹：岚枫离开PG以后，还玩掌机吗？

岚枫：玩的不是很多了。咱们在一起的时候你就知道，我玩家用机比较多。那时候玩掌机多半也是工作需要。读者可能觉得咱们做游戏杂志的小编很有趣，可以边玩游戏边写东西，还能赚钱。其实很辛苦的。尤其是当你不得不去玩一些你本来不想玩的游戏的时候，还得在限定的时间里完成。有时蛮痛苦的。现在我轻松多了，想玩什么就玩什么，不再有那么多的约束了。

剑纹：你是解脱了，我又回来了。其实还好了，这就叫“痛并快乐着”。

岚枫：剑纹不知道你有没有这种感觉，无论是谁，无论当初对游戏有多么痴狂，但随着年纪的增长，还是会因为各种各样的原因而使得投入到游戏上的时间越来越少。

剑纹：当然了，游戏只是爱好。其实我也好久没有买新游戏了。杂志已经够我忙的，除了工作原因必须要玩的游戏以外，我很少有时间去玩自己感兴趣的游戏。

岚枫：你还好，你还有兴趣玩呢，我现在基本上就只玩一个游戏。其它游戏几乎已经都没兴趣了。你知道我说的是什么游戏吧？

剑纹：你老了嘛，玩游戏是年轻人的专利。不过你现在混到“北京第一春丽”的地位也不容易。

听说拿了不少次北京街霸4冠军了?

岚枫：这你都知道了？什么“冠军”啊、“北京第一”啊，这些都是噱头。当时能拿到冠军也是在北京刚有街机版街霸4的时候，主要是大家都不太会玩，被我占了便宜而已。之后街霸4基本占据了我95%以上的游戏时间。从去年年初北京有街机版以后，再到2月份推出家用机版，我就一直在玩。光Xbox360版我就玩了870多个小时，网上对站超过14000场！

剑纹：牛比，你太有爱了！平均一天都要玩2个小时以上啊？！

岚枫：是啊，这还不算我在PS3上玩的时间，在街机厅也花费了大量时间。最近我基本不怎么玩家用机了，更多的还是去玩街机。双井那边的大玩家是北京的主要据点，现在平均一周至少去两次。北京街霸4的氛围很好，机器多，玩家数量多，用的角色又比较全，这样方便大家完善对策。整体实力在全国来说也应该是拔尖的。

剑纹：你在高手中的水平如何?

岚枫：这个不太好说。北京有几个玩家，像李军、贺文龙、石黎等人是公认的一线玩家，水平的确非常高。我大概是二线水平，比他们要差一些，平时跟他们玩的时候输得也更多一些。尤其是李军，已经到了变态的地步，哈哈！

剑纹：我听说你的春丽和古烈很强。

岚枫：我的水平也就那么回事。一是我本身的确天分不足，还有就是我用的春丽和古烈在游戏中还是偏弱。跟上位角色对战的时候，有时会比较吃亏。我只能说在同角色玩家里，我还是不错的。（笑）

剑纹：用弱势角色需要更多的付出，我看你连街机都搬回家了，这种投入够力度。

岚枫：哈哈，是啊。上次去我家，你不是看过一台吗？去年夏天的时候，我又买了一台32寸液晶的大框体。当时的想法也挺简单的，觉得有两台街机就可以邀请街霸4玩家来我家切磋。为此还做了不少的街机改装工作，比如重新焊接成家用机的摇杆，还有两个框体同屏输出的布线等等。但实际效果不是很理想，主要是大家都嫌我家太远，不乐意来。最后发现还是去玩街机最方便。



剑纹：**看来你是已经到了“痴汉”的地步。这两台框体一共花了多少钱?**
岚枫：差不多1万多吧。

剑纹：**投入不小，家里没人反对吗?**
岚枫：这个……我想谁家里摆两台这样的东西，家人多少都会说上一两句吧？！我还好，一是我家房子比较大，街机都被我搬到楼上。这样不太会影响到住在楼下父母的休息。还有就是这些花销都是我自己的钱，他们不会反对我的喜好。

剑纹：**你离开编辑部后好像生活发生了很大变化。这两年在北京又买房又买车，混的相当不错啊。**
岚枫：过奖！首先必须说一下，赚钱和离开PG是没有什么直接关系的。我只不过是运气比较好而已，辞职以后遇到了贵人，在他的帮助下做一些小生意，经过2年的时间有了一些收获。北京房价太高了，所以我买的房子比较偏，在天通苑这边，已经是北五环外了。但房子我很满意，终于有了一个属于自己的家。

剑纹：**不介意透露一下成功的经验吧?**
岚枫：其实我离成功还很远吧（笑），只不过刚刚在北京站稳脚跟而已。你知道，咱们80后如今的生活开销和压力都很大，而且很容易迷茫。经验的话就是老生常谈了，什么努力吧、勤奋啊。还有就是，我觉得一个人想成功跟他把握机会的能力有很大关系。老天对人都是公平的，一个同样的机会可能同时摆在所有人的面前，但最终能抓住它、并坚持到底的只有少数，而这些人就是所谓的成功人士吧。

剑纹：**行了……“岚老师”又开始讲课了。**
岚枫：怎么连你也这么说啊，快别糟蹋我了，这都是街霸4圈里人互相调侃的称谓。千万别当真。

剑纹：**你现在主要做哪些方面的生意？透露一下吧。**
岚枫：其实你应该多少知道才对，就是Cosplay衣服和相关的产品。但针对的市场不是国内，而是海外。

剑纹：**以前没听说你对Cosplay还有研究啊。**
岚枫：我哪有什么研究啊，“没吃过猪肉，还没见过猪跑吗？”（笑）其实这都是被逼的，对我来说这些都是商品。只要能创造利润的东西，都可以去做，前提是不违法。

剑纹：**有什么有意思的事吗?**
岚枫：其实做这行很累。我主要是做欧美的市场，你也知道欧美人的思考方式跟咱们东方人不太一样；再加上语言的障碍，交流起来也蛮辛苦的。

剑纹：**都用英文?**
岚枫：是啊，我倒是想用汉语，可他们也得看得懂才行啊。不过偶尔遇到新加坡的客户，说中文是OK的。

剑纹：**买Cosplay产品的多半是女孩吧?**
岚枫：是啊，还多是欧美的90后女孩（笑）。接触多了感觉她们也都很可爱。例如很多欧美的mm也很喜欢打很多表情符号，虽然不像国内种类这样多，但用的却很频繁。当然，他们没有咱们国内90后喜欢用的所谓的“脑残体”。多亏她们没有，否则我就该崩溃了。本身欧美也有一些网络的简化用语，你不懂的话就必须去查资料或者自己猜。刚接触的时候真的被弄得一头雾水。例如最常见的一个，你知道什么是“ASAP”吗？

剑纹：**我还真不知道。**
岚枫：很常用的一个短语，就是“As Soon As Possible”的缩写，我现在用的比老外还多。

剑纹：**看来跟老外做生意语言是个大问题。有其他问题吗?**
岚枫：只要你熟悉了，习惯了就好。欧美人多半诚信很好，也很善解人意。即使是因为我这边出现一些问题，导致包裹丢了，或者到货的时间比预定的晚了，他们也都能理解；而且还会继续把你介绍给其他朋友。尤其是欧洲的一些国家，例如德国、英国的一些mm买家，真的特别特别单纯，甚至给人感觉傻傻的，很可爱。

剑纹：**你没泡到几个外国妞?**
岚枫：你想到哪去了？当然没有。不过有一些

倒是成了朋友。我印象比较深的是汶川大地震的时候，我收到一个来自美国的曾经是我客户的mm邮件。她说看新闻说你们中国地震了，你没事吧？我很担心你啊！信的前面寒暄了半天，末尾隔了几行最后说了句：“我那个衣服还能按时到吗？”当时真觉得对方太可爱了。我给她回复说，谢谢你的关心，中国很大，虽然四川遭遇了天灾，但我在的北京这里没有什么影响，请放心。最后补充说，你的衣服已经发走，会按时收到的。

剑纹：这mm有泡到的可能。

岚枫：还有一个给我留下很深印象的德国女孩，她叫蒂娜。她问我，她的名字如果用中文应该怎么说，我说中文一般用叠字来说女孩的名字，这样比较可爱，所以你就叫“娜娜”。她说很喜欢我给起的这个中文名。娜娜是一个典型的德国“腐女”，特别喜欢日本的动漫文化，还自学日语，认识我以后又开始学中文。她对日本的动漫游戏如数家珍。因为德国那边很少有正规渠道引进的日本动漫，所以她一般都要去汉堡等比较大的城市去买盗版（她自己住在法兰克福）。那些盗版跟我们在国内见到的基本一样，有些甚至就是我们国内制作的盗版漫画书或者盗版光碟什么的。别看这些东西在我们国内司空见惯，而且也不值什么钱，但在德国非常贵。随便一套盗版DVD就要几百RMB。神奇的是，那些日本动画也好，日剧也好，几乎都是日文字幕甚至是中文字幕。就这样，娜娜mm也一样乐此不疲地收藏，然后回家反复看。

剑纹：就没德文字幕的吗？

岚枫：当然没有，德国那边也没有类似国内字幕组的团队。其实有时想想我们生在中国也是很幸福的事。娜娜就很羡慕中国的环境，一度还想要来这边生活。不过她还太小，也许长大了就能更客观的去看待一些事情了。



剑纹：这个mm应该推倒啊，支持你去德国作案。

岚枫：别开玩笑了，其实我最近因为感情的事也够纠结的。等以后真的顺利了，我倒是希望咱们经常聚聚，别有事才找我。

剑纹：祝你的感情生活顺利吧。说到聚聚，你打个电话我就来啊。

岚枫：我该走了……

剑纹：这么早啊？正好是饭口，请完我再走啊。

岚枫：不了，我还有事，真得走了。

剑纹：这个点儿你去哪啊？请完我，你再回家也不迟嘛。

岚枫：不成，她快下班了，我得去接。

剑纹：谁啊？

岚枫：她啊？就是那谁啊！

剑纹：你不是纠结吗？

岚枫：是啊，我在纠结你为什么还不让我走。

犀利哥“被”走红

宁波街头的一个网友抓拍，将一个外形潇洒眼神犀利的乞丐收入相机，然后用“秒杀宇内究极华丽第一极品路人帅哥!”的标题发到网上，于是10天点击率超过150万，塑造了“犀利哥”的传说。

2月25日，日本“Searchina”网站是最早对“犀利哥”强大人气进行报道的国外媒体，后引发“2ch”论坛网友的热议，拿来和日本当红男星水岛宏比较。3月2日，台湾某著名综艺节目更是狠狠地模仿了“犀利哥”，封其为第一潮人。3月4日，新加坡“asiaone”网站和英国《独立报》把“犀利哥”作为一个“帅气的流浪者”进行了报道，并称他是一个谜。美国《BlackBook》“时尚人物”专栏和《纽约杂志》网站“时尚”专栏都把“犀利哥”作为“时尚达人”进行详细描述......



水岛宏 犀利哥

随后宁波政府表示关注此事，网友开始人肉搜索犀利哥，找到了他的“据点”发掘他的身世，帮他找亲人。目前此事已基本平息。

小编点评：这些看似低俗荒诞的新闻事件之所以能火起来，只能说明人们渴望真实，表达想法。

韩国夫妇玩网游养小孩饿死真小孩

据英国《每日邮报》3月4日报道，韩国一对夫妇整日沉迷于网游，照顾自己在网游世界里的孩子，却将自己的亲生孩子活活饿死。韩国警方证实，这对夫妇在婴儿死前的整个夜晚，大约12个小时都泡在韩国水原市的一家网吧打网游，玩一款叫《守护之星》的游戏。在游戏中这对夫妇要照顾一位酷似人类的小女孩。结果在照顾虚拟宝贝的同时，他们竟将自己3个月大的亲生女儿独自留在家中。

极讽刺的是，报警称婴儿死亡的就是这对夫妇。当他们玩完网游回到家发现孩子死了，就打电话报了警。警方发现，婴儿已经严重脱水，并有被疏于照顾的迹象。而尸检结果表明，婴儿的死因正是营养不良和脱水。

小编点评：如此NC没办法，其实不能怨网游。



新闻中提到的《守护之星》



初音演唱会成绩喜人

3月9日，SEGA公司在日本举办了虚拟偶像初音未来的全息影像演唱会，据称这是世界上首次以虚拟偶像为主角的演唱会。和天朝网民信纯爷们春哥不同，日本宅界的第一女神则是一个身材苗条的虚拟mm。

2007年，初音未来（初音ミク）掀起了侵袭日本宅界的热浪，当时她只是一款Yamaha语音合成软件Vocaloid中的虚拟女声，经过NicoNico网站和宅界网民的不断努力，如今初音已经进入游戏、音乐等领域，甚至开起了个人演唱会。这部长达2个小时的演出，2500张门票被瞬间抢空。演唱会的演出方式是使用德国的全息投影技术，在舞台上的透明投影屏幕上投放3D投影的初音，效果极为逼真，并且观众从四周观看的效果不同，仿佛真的以人形活跃于舞台之上。这次演唱会被称为虚拟偶像领域的一个里程碑。日本2ch论坛的某网友观看了这场数字盛宴，激动地说“这比任何普通的演唱会都要棒！动画世界已经和现实世界融为一体了！！我搜遍大脑都找不到一个词来形容这种感觉......我眼泪不自觉的就流了下来。”

小编点评：这个演唱会绝对假唱，甚至人都是假的，现场放片就能办一场演出，以后脑后插管实现了那还得了......

驻伊美军的博客评论奥斯卡夺冠大片《拆弹部队》

今年奥斯卡电影颁奖备受大家关注，主要原因是火得不行的《阿凡达》和“低调异常”的《拆弹部队》相逢，而胜者不外乎这两部电影之一。结果CG技术败给了“人性”，什么政策道德就不提了，不如看看驻伊美军的博客评论，了解一下真正的拆弹部队是怎样工作的。因为《拆弹部队》很多情节都是导演一厢情愿的想法，有很多低级错误。

电影的硬伤很多，只列出其中的一小部分：

一，美军几乎不可能单独一辆车离开基地执行任务，每次离开基地至少要三辆车以上。

二，真正的拆弹人员更像是科学家，而不是一名牛仔，而且所有时间都是团队合作，包括从加入这个专业学校的第一天到平时训练到执行任务都是如此。部队绝不允许像片中男主角那样无视规定程序的随兴乱来，有这种行为的人连在拆弹专业毕业都难，就算可以毕业按这样的处理方法干上几天不被炸死也被踢出拆弹单位了。

三，曾经在拆弹单位见过各种IED，虽然材料简单，但有不少是制作极为精巧细密的，其中有一个的触发装置是把平时喝饮料汽水的吸管剪成若干截大约3毫米象葱花状的小圈，两根极细的小铜线固定在小圈的两面内壁，每10公分一截铺在路上，小铜线被沙子覆盖，小圈半覆盖，谁不小心踩在小圈上，小圈内两壁的铜线一接触马上引爆附近的炸弹。试问像片中男主角那样粗旷硬拽强拉的拆弹方式，有多少引爆的机会？

四，拆弹人员绝大部分都是用遥控机器人拆除炸弹引信，除非万不得以，极少会穿那身防护套装。用最快时间排除危险是首要任务，穿防护套装会浪费太多不必要的时间，而电影则给人一种错觉，拆弹人员一直要穿那玩意儿。

五，拆弹组的人只负责专心拆弹，不需要负责附近环境的警戒，有专门的护卫队。

六，拆弹时周围都会有磁频干扰装置，对方就算按遥控也引爆不了，而且肯定是马上清场，不会有闲杂人员在附近看热闹。

七，在男主角出现第一次任务时，在巷子里找到8个155毫米炮弹改装的一组IED，而片中暗示控制炸弹的是旁边楼上一名男子。常理上，随便单独一个155都可以把半条街炸上天，8个一起的威力有多大？如果不是自杀袭击，如果不是打算把自己和家人一起炸死，恐怖份子总不会把炸弹放在自己家门口引爆吧，至少也要放远点。

八，在那么空旷偏僻的地方绝对不会跟敌人对狙，只需要通知一下直升机或者炮兵单位就可以了。直升机虽等久一点，但也不需要耗上整天，而炮兵接到通知后最多只需等两分钟，一发155毫米就彻底轰掉解决了。炮兵单位非常乐意出手干掉这种不用担心误伤无辜的野外独立目标，而且现场有人员伤亡，不管是美军或友军甚至是敌方战士，行动指引都是马上通知医护救援和现场抢救，但片中他们居然连探一下对方的脉搏都没有做。

九，巴雷特M82的弹夹绝不可能被血粘住动不了。

十，雇佣兵（赏金猎人）绝对不会这么傻，这么笨，他们大多是从特种部队退役的军人，比一般的正规军还要专业和有经验，就跟镖师会比一般的官兵厉害一样，肯定不会出现电影里面像傻子一样的冲上车顶用重机枪毫无目的的乱扫的弱智场面，而且凭什么赏金猎人被狙杀而趴在同样位置的主角平安无事？

十一，美军绝不会两个人进去一间不明建筑物搜查，至少4人或以上。



网游最高，广电企业进军网游

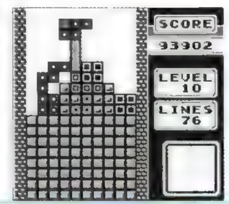
三网融合政策正式颁布1月有余，处于先行队列的广电企业已动作频繁。继湖南卫视率先跨界推出网页游戏后，辽宁广播电视台旗下的数字频道GTV也开始携手网游平台进行战略合作。业内人士认为，三网融合在近期将引导政策环境进一步严苛，广电企业将借此机遇进军网游市场；与此同时，网络游戏广告在电视上长期以来的“禁播令”也将随着官方的默认而消失。随着广电队的进驻，电视媒体上的游戏广告也将有望解禁。

The greatest handheld game ever made

1> 俄罗斯方块 Tetris



如果有人问你，一般游戏杂志上写的“PUZ”是啥意思，你会如何解释？益智游戏？解谜游戏？这些都太抽象、太深奥了，对于接触电子游戏不深的人来说，你解释了等于白解释。最好的方法就是回答他们说：“PUZ就是类似《俄罗斯方块》的游戏。”上至60岁的老人，下至10岁的孩子，立马就能理解。他们也许没有玩过《口袋妖怪》，没有见过《怪物猎人》，但《俄罗斯方块》地球人都知道。



《俄罗斯方块》最早的掌机版本是任天堂公司制作的Game Boy版，黑白的画面、恼人的音乐、简单的模式，这些缺点完全无法掩盖这7种形状各异的方块的耀眼光芒。方块的转动、下落、结合、消失，这些都成为现今方块PUZ游戏参考的教材。另外这也是首个支持联机对战的GB游戏。使用专用的对战线连接两台GB之后，就可以通过同时消掉2-4行方块，来给对手增加碍事的方块。这种模式在现今的版本中也一直有保留。全世界3500万份的销量也让其成为掌机上销量最高的游戏，咱们其实还得算上国内那不计其数的山寨掌机，里面就一个游戏——仿GB版本的《俄罗斯方块》。

《俄罗斯方块》最早是由苏联人阿列克谢·帕基特诺夫设计，1989年的时候美国的游戏发行人Henk Rogers将其吐血推荐给了美国任天堂的总裁荒川实，说这个正好和GB捆绑发售。荒川当时说：“不行啊，我们要力推《马里奥大陆》，我们要捆绑马里奥！”还好Henk一句话把荒川说服了，“马里奥是给小盆友玩的，而这个方块是给所有人玩的！”这正是本文开头说的那个观点。正因为如此，《俄罗斯方块》在过去的几十年里一直跟随新机器推出新版本，这游戏在掌机上活跃的日子将会一直继续下去。



2> 新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.



马里奥被称为游戏界的国王，虽然他只是一个水管工，但既然被公主看上了，成为国王还是有盼头的。任天堂对待国王的游戏那是相当的用心，几乎每一作都是一流的作品。从最早的2D横向卷轴，发展到全3D的空间玩法。然而当N64版本的《马里奥64》被移植到NDS之后，任天堂还是觉得2D的玩法更适合掌机，于是回归2D的集大成之作《新超级马里奥兄弟》被做了出来。重返2D世界的国王号召力一如既往，全球超过2000万套的销量，是3D版移植作的3倍。

说2D其实指的是操作方法和关卡形式等方面，为了让画面更加现代，游戏中各种角色、物体和背景都是3D多边形组成的，因此被人称为2.5D。除了画面，马里奥（你也可以选择路易）的动作也从3D版的游戏中借鉴了不少。比如三级跳、踩墙、空中落下用屁股砸地等等。游戏中有多种强化道具，有经典的蘑菇和花，也有新的蓝龟壳和小蘑菇等等。你也可以将一个升级道具暂时存放在身上，要用的时候再拿出来用。通过的小关卡可以在大地图中自由地往返重复游戏，目的是获得大金币。这些大金币又可以开启大地图上新的通路。这些要素几乎涵盖了之前所有的正统马里奥游戏，要不说这是集大成的作品呢。

当然这个是新作，而不是重制。除了画面给你全新的感觉之外，新道具带来的新关卡设计也是一流的。为了让游戏适合更多人，任天堂还有意的降低了整体的难度。这作不但确立了今后掌机马里奥游戏的新标准，连Wii上的新作都要向它看齐。





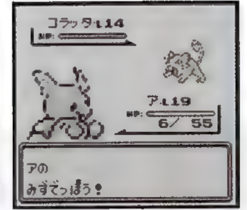
口袋妖怪 红/绿
ポケットモンスター 赤/绿





"口袋妖怪"这个名称很好地说明了这款游戏——可以放在口袋里的小怪物，随时让你培养，陪你冒险。当然这里的"妖怪"指的是可爱的那种。可就算你理解为恐怖的那种"妖怪"，也能说得通——这游戏的销量绝对是妖怪级别的，还是大妖怪。虽然单个作品的销量比不过前面两款作品，但别忘了那些游戏的类型是适合所有年龄玩家的，而《口袋妖怪》的玩家群明显偏小，在这样的条件下仍然卖得如此之多，足以说明其在"核心掌机玩家"心目中的重要程度。

最早的《口袋妖怪》是在GB上制作发售的"红"和"绿"两个版本，这种所含内容一样但是必须互相联机才能完美收集的模式，强制使玩家互相交流，无形中扩大了影响，提高了销量，相当的有才。这之后大量的掌机游戏开始模仿这种模式销售。GB版含有150种怪物，培养你手上最初的怪物，让它们攻击野生的怪物，然后利用精灵球捕捉。收集怪物就是游戏的目的，那时候还没有通信对战，朋友之间联机也是交换收集。当然精明的任天堂还留了一手，"梦幻"这个第151号怪物需要参与官方的活动才能得到。这种方法同样被现在的大量游戏模仿。



小时候都喜欢收集各种成套的东西，这种收集的欲望大家都有。而掌机这种轻便的平台正好用来制作这种收集的游戏。任天堂正是抓住了这一点，制作出可爱又充满神奇能力的口袋妖怪们，这比以前传统的小卡片之类的东西更加吸引人。忘了说，《口袋妖怪 红/绿》是掌机上销量最高的RPG，吉尼斯世界纪录可以证明这一点。

4> 怪物猎人携带版2G
モンスターハンター ポータブル 2nd G





PSP上的游戏论销量没法和任天堂的掌机游戏比，但是有个游戏在游戏玩家中的影响力还是很大的，那就是《怪物猎人携带版》系列。看够了前三位的任天堂游戏，让这款《怪物猎人携带版2G》（简称MHP2G）来给大家换换口味。事实上本作确实也有这个实力。

《怪物猎人》系列在国内的人气完全是PSP上携带版带动起来的，其实在日本和欧美地区，同样是PSP版卖得好。PSP版将家用机版上必须联机才能进入的集会所进行了改革，让你一个人也能去挑战。当然PSP本身的无线联机功能也让联机变得更加方便。更让人赞叹的是，CAPCOM专门为PSP设计按键攻击方式，居然完美的对应PS2版摇杆攻击的操作方法。

说了这么多似乎还没有提到MHP2G，其实整个系列的优点就是MHP2G的优点。因为MHP2G几乎完全涵盖了MHP和MHP2的所有内容，其销量也差不多是PSP上前两作的总和。新的内容包括了几个从家用机版和PC版上移植过来的怪物；原创了两个新怪；新的地图树海；单人游戏时带战斗猫出战；调整各种装备的平衡等等。可以说本作所包含的东西是相当的多，你只要熟悉了这款作品，你就已经了解了整个《怪物猎人》系列的70%。



MHP2G在发售后6天卖出100万，现在在日本已经超过360万份。当年就和《Wii Fit》一起获得了2008年的日本游戏大赏。你看，我说《怪物猎人》系列的影响力能和任天堂的游戏抗衡吧。



苹果时尚潮流

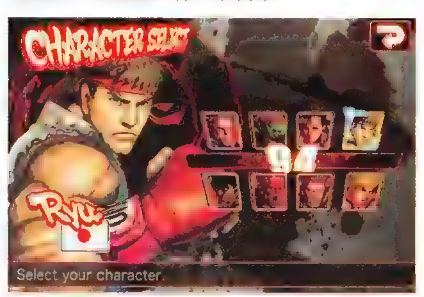
iPhone新媒体游戏



最近Capcom把当家格斗大作《街头霸王4》移植到iPhone上，虽然用意很明显，用廉价的iPhone版宣传即将推出的家用机版《超级街头霸王4》，但这一举动绝对证明了iPhone的优势和其游戏掌机的地位。另一款PC小游戏中的战斗机《植物大战僵尸》最近也推出了iPhone版，上线9天下载量就超过30万，销售收入超100万美元，最近还一直雄踞APP Store游戏下载排行榜的第一位。另外就是另一个苹果利器——iPad的发布。这个大号iPhone 3月接受预定后，两个小时预定的数量就超过7万，第一天的预定量高达12万台。据消息人士称，截止到iPad 3月36日发售那天，这部机器预定量将超过100万台！

iPhone版《街霸4》相当不错

iPhone版《街霸4》已经出了，剑纹我试玩的感觉居然不悲剧。开始肯定担心触摸操作，总觉得搓招是个问题，手感不好。实际感觉相当理想，Capcom简化了出招方式，确切地说是降低了输入要求，很容易出招。而且一些招式也改变了，比如UC直接点击发出，近距离按拳直接就是背投技，和街霸2一样，非常爽。



总有8个角色，按键在屏幕下方显示，触摸发招。游戏模式有单机、教学、对战、练习。游戏的背景画面不行，就是一张模模糊糊的2D图片，但角色的假3D建模还是有模有样的。动起来绝对流畅，而且发动UC时的特写也都保留。最爽的是，每场打完后都可以进行录像，保存这场格斗的过程，方便以后随时拿出来炫耀。

街机模式通关后播放一段很精彩的CG，居然是即将发售的《超级街头霸王4》的视频，这种宣传方法不错……可惜我个人没机会玩联机，有一个机器就不容易了。只能到此为止。



满城都在杀僵尸，超火爆的PvZ

PC版的《植物大战僵尸》早就出了，记得是去年6月。这游戏去年发售后就比较火，结果直到2010年新年之际才“传到”我朝，直到今年才算正式爆发，深受办公室白领推崇。既“偷菜火热全城”之后，“满城都在杀僵尸”。



前言中说了iPhone版《植物大战僵尸》大卖，原因很简单，PC版就极受欢迎，加上APP Store平台的推广，不火才怪。而这个游戏本身也是借着塔防游戏全球人气不断上涨的东风，用简单易上手的系统和可爱的造型，创造出大众更容易接受的塔防游戏。据说本作的设计师George Fan曾供职于暴雪，看来还真有两把刷子。

iPhone版的游戏模式比PC版少，不过故事模式就够玩一阵子了。打穿后可以开启各种小游戏，随时进行游戏挣钱买新的武器道具。菜单有所改进，iPhone版放在左侧更加适合这个平台，个人感觉比PC版合理。既然是iPhone版，操作就是个亮点，触摸操作对于塔防游戏来说简直无敌了，玩起来非常方便爽快。加上这个游戏本来就不要什么机能，iPhone版中的僵尸一样精美可爱。



iPhone游戏开发者最多

Game Developer Research进行了一项关于便携游戏开发的研究。调查表明，iPhone游戏开发者的数量远多于DS和PSP游戏开发者数量。iPhone游戏开发开发者占所有游戏开发者的19％，是DS和PSP游戏开发者数量的2倍。

根据调查，目前为止便携游戏的市场约占全部游戏市场的25％，这个比例比iPhone出现前提高了12％。在过去的三个季度，所有的便携游戏开发者都正在开发iPhone游戏。

当然，上面的内容都是国外市场的调查情况，国内流行什么游戏就不多说了。



近期关注的iPhone游戏：GTACW、GT Racing、江湖浮生记

除了目前最热门的街霸4和植物大战僵尸，个人这段时间玩了这几个游戏。首先是iPhone版GTA唐人街大战，画面跟PSP一样好，而操作和NDS一样带触摸，可以说是集大成的版本。不过我只通了NDS版，后来的PSP版和这个iPhone版都是试玩程度，目前还没时间再通一遍，不知道游戏内容上iPhone版和PSP版有什么区别。

GT Racing是手机游戏大厂Gameloft开发的赛车游戏。内容多得要命，模式、设置、数据等等，一进游戏就觉得专业。游戏的画面极好，操作也不错，厂商应该早就摸清iPhone的体感功能了。如果没玩过，推荐下一个试试。



江湖浮生记是国内厂商开发的游戏，以交易为主，类似以前一个叫北京浮生记的PC游戏。游戏内容也很恶搞，我进入游戏不久就碰到了猪流感，截图为证。



垄断结果都一样，和谐无处不在

苹果的官方发言人Phil Schiller最近确认，他们要求开发商在今后发布App Store软件时必须遵守新的管理条款，否则将无法通过审核并上线，新条款包括：

1.不允许出现女性泳装照。

2.不允许出现男性泳装照。

3.不允许出现紧身衣（包括溜冰运动员穿的那种）。

4.不允许出现任何暗 示乳摇的轮廓或阴影。

5.不允许出现任何直接或间接的性暗示词汇。

6.不允许有任何能够激起让人性联想的内容。

7.任何试图通过任何形 式提供性暗示的软件都无法通过审核。



对于突然加强审核力度的原因，苹果表示是由于有许多女性消费者反映App Store上存在大量“带有羞辱性且令人极为不快的内容”。还有许多家长对他们的孩子在iPhone和iPod Touch上使用的应用程序的健康安全问题表示担忧。

只要有信用卡，孩子们还是可以明目张胆地下载R级电影或是带有猥亵内容的东西，但这跟苹果没有关系。苹果当然可以设置专门的审核机制来对 App Store上的成人内容进行管理，只要他们把所有人都当成小孩子。



当被问及Sports Illustrated（上图）和花花公子（请自行想象）这样的软件为何没有被从App Store上取缔时，苹果官方发言人的回答是：“区别之处在于这些都是知名厂商在许可范围内已经推出或已经广泛流传的内容。”所以说，在人家的地盘人家做主。



第四届声优奥斯卡公布！小野、泽城分获男女大赏

“第四届声优评选” 3月6日在秋叶原UDX剧院举行，以下是获奖名单。获得最佳男声优奖的是《黑执事》塞巴斯钦的声优小野大辅，最佳女声优则由《信蜂》中为拉格•西恩配音的泽城美雪（或译为泽城行幸）。

另外，《机动战士高达》获得了最能将声优魅力发挥到极致的“共同效应奖”。作为声优在各领域取得优异成就的“富山敬奖”，则颁给了凭借专辑《ULTIMATE DIAMOND》成为首位在公信榜专辑排行榜上获得冠军的声优——水树奈奈，她在“NHK红白歌会”中也有精彩表现。


最佳男声优小野大辅

其他获奖名单如下

■新人男優賞／阿部敦、前野智昭
■新人女優賞／伊藤かな恵、豊崎愛生
■歌唱賞「放課後ティータイム」（豊崎愛生、日笠陽子、佐藤聡美、寿美菜子、竹達彩奈）
■パーソナリティ賞／小野坂昌也
■特別功労賞／高橋和枝
■功労賞／玄田哲章、田中信夫、杉山佳寿子
■海外ファン賞／斎賀みつき
■キッズファミリー賞／水田わさび
■新人男声优／阿部敦、前野智昭
■新人女声优／伊藤加奈惠、丰崎爱生
■歌曲奖《下课后的茶话会》（丰崎爱生、日笠阳子、佐藤聪美、寿美菜子、竹达彩奈）
■广播奖／小野坂昌也
■特别功劳奖／高桥和枝
■功劳奖／玄田哲章、田中信夫、杉山佳寿子
■海外粉丝奖／斋贺观月
■儿童家庭奖／水田葵

湖南天闻动漫与角川中国将在广州设立合资公司

中南出版传媒集团的全资子公司湖南天闻动漫传媒有限公司（以下简称：天闻动漫）与日本角川控股集团（以下简称：角川GHD）的全资子公司角川集团中国有限公司（以下简称：角川KHC）将共同出资在中国广州设立合资公司，进行原创动漫制作及对角川集团的轻小说、漫画进行翻译、改编、出版并将相关作品以动画等不同形式进行多媒体展开项目达成意向。

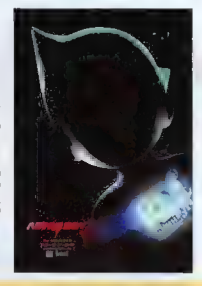
角川集团已于1999年在台湾地区设立台湾国际角川书店，并在小说及漫画的翻译出版方面有傲人实绩。另外，在2007年也于香港地区设立角川洲立出版(亚洲)有限公司，开展在香港的出版事业。

天闻动漫与角川ＫＨＣ多次商议，决定共同设立合资公司，从事以动画、漫画及轻小说事业为主的相关事业。角川集团将派遣编辑人员到新公司，利用日本及台湾地区技术经验来制作新作品，与中国的编辑合作，对角川集团的漫画和轻小说进行翻译、改编、出版，同时共同开发国内原创作品，提升国内相关作品的品质。另外，角川集团亦会将动画化、游戏化等方面的经验带入，实践“一种资源，多种用途”的理念，致力开创更具价值的内容。

《阿童木》票房失利又造假，导致制作公司倒闭

据香港媒体的报道，《阿童木》的制作公司意马动画最近倒闭。而早在去年12月，公司就曾大幅减员，裁掉约占全体人员的四分之一。近日意马动画召开内部大会，正式宣布了清盘，所有员工即日可收拾私人物品离开，周一(2月8日)起无须上班。300多名员工将一箱箱的个人物品从柴湾办事处运走时，大家都显得较为平静。

意马动画此次遭遇清盘，与《阿童木》的全球票房失利相关。据数据显示，意马动画在《阿童木》的制作上耗资约5亿元人民币，加上在全球14个国家和地区发行推广的费用，合计成本高达8.2亿元人民币。然而，《阿童木》内地发行方放映其间票房造假，而最后票房仅4000多万元人民币，截至去年12月底，其在全球8000多家影院上映的票房收入仅为1.9亿元人民币。这部电影的严重亏损导致公司倒闭。



据说这个中国mm目前在日本很火？

80后美女漫画家夏达走红日本，去年2月她的作品《子不语》得到日本漫画编辑的推荐，在日本集英社顶级漫画杂志《Ultra Jump》上连载，并被称为“中国最美丽漫画”，之后还推出了单行本。日本读者称赞她“画出日本人也喜欢的作品”。

现年28岁的夏达，在高中时代开始创作漫画，最早在《北京卡通》杂志上发表短篇漫画《成长》。2003年她在上大学期间出版了首部作品《四月物语》。





图中mm为夏达，右图为《子不语》插图。

真的宅男敢于和抱枕结婚

去年某日本人和Love Plus游戏中的虚拟女孩在美国举办了婚礼，这事震动不小。而今年韩国人刷新了这一记录，此人娶回家的老婆更加让人吃惊，居然是一个抱枕。

据德国《图片报》3月11日消息称，这个韩国男子叫李真奎，现年28岁，他在日本东京举办了这场传说中的婚礼。他的“妻子”是一个印着《魔法少女奈叶》女主角菲特•泰斯塔罗的抱枕……这场婚礼很正常，牧师给新人主持婚礼，仪式结束后新郎抱着“妻子”，并深情地吻了“她”。而一个李进奎的朋友接受媒体采访时说：“他彻底迷上了这只枕头，无论走到哪儿都会带着它。他们会一起去公园，一起去娱乐场所。即使去饭店用餐，他也会带上这个抱枕。他会将它摆放在他对面的座位上，甚至还会为它点上一份饭菜。”

据说在日本和虚拟人物结婚已经成为很多青年人的梦想，甚至一年前日本就有1000多名动漫迷发起了网上请愿活动，希望日本政府出台法律，允许人类和虚拟漫画人物结婚。



甚强大！

左图能模糊看到新娘的“脸”。

AKB48算什么？日本AV界BRW108成立

AKB48大家应该很熟悉吧？这个成立于2005年底的48人少女偶像团队，拼搏几年后，如今越来越火。AKB48由48人组成，被分为3组，每组16个成员可以分头行动。这种方式如今被日本AV界效仿，于是BRW108团队宣布成立！

BRW是Bitch Rich Witch的缩写。3月10日包含73个新旧AV女的BRW108正式成立，同样分为B组、R组、W组，三个组进行活动。凭借日本此发达的产业，虽然目前BRW108只有73个成员，但业内人士普遍对这个团的前景表示乐观。



宅男如何避免被发好人卡
——“科学把妹5法”

巴甫洛夫

曾经有一位生物学人士，公布了工科把妹第一弹，既“巴甫洛夫把妹法”：

每天给你那位心仪的女同事/女同学的抽屉里都放上精心准备的早餐，并且保持缄默不语，无论她如何询问，都不要说话。

如此坚持一至两个月，当妹子已经对你每天的准时早餐习以为常时，突然停止送餐，她心中一定会产生深深的疑惑及失落，同时会满怀兴趣与疑问找到你询问，这时再一鼓作气将其拿下。

此法借鉴了不朽的生物学家巴甫洛夫之“条件反射试验”，故名“巴甫洛夫把妹法”。

薛定谔

生物界良策在前，物理界岂甘人后！接着将向大家隆重推出量子论的胜利——“薛定谔把妹法”！

众所周知，为了浅显的说明量子论的概率特性，伟大的薛定谔同志作出过一个假设：

一只猫与一种衰变概率为50%的放射物质同放在一个箱子里(此放射性物质一旦衰变，与盖格计数器相连接的小锤就击碎一个装氰化物的瓶子，然后猫就挂了)，如果打开箱子，我们可以知道物质是否衰变，猫是否死亡。而在没打开箱子的时候，这猫就处在一个既可能生，又可能已死的“半生半死”的可怜状态。

这就是：事件在被观察以前，一直处在一个所谓“概率云”的状态下，一旦受到观察，则坍缩为实体。

以上是引言，正文在此：

“薛定谔把妹法”乃是建立在巴甫洛夫把妹法之上的威力加强版：

每天早上，你拿出一个硬币抛掷，让伟大的随机性来决定今天是否给妹子送早餐。

这样，当妹子每天打开抽屉之前，都不知道是否有早餐，而早餐的有无乃是一个独立随机事件，完全无法推测。每天的早餐对于妹子都是一个未知的神秘存在，妹子将逐渐为这一神秘的现象所吸引，最终将不可避免地对这个送餐人产生极大的兴趣，你在她的心中蒙上了神秘的面纱。

这个谜一样的男子，这一刻薛定谔附体，带着量子论般深沉的哀愁，让她从此不能自拔！

总结：将“早餐把妹”这样一个物理现象提升到了科学研究的领域，为了深入研究，故开创“早餐把妹学”，在此暂设立两条基本假设为公理：

1，妹子早上必然打开抽屉。

2，妹子能感受到可能放在抽屉里的早餐。(即能感觉到抽屉里有早餐，且对其做出反映)

海森堡

其实把妹法还可以再加强，把妹这事儿，少了海森堡怎么行？！

“测不准把妹法加强补丁”如下：

如果抛硬币的结果为当天不送早餐，那么就拍一张本来可能送出的早餐图，显示清楚各种食物、饮料、水果的搭配，包括原料表和营养成分表，放在妹子的抽屉里。

如果抛硬币的结果是当天送早餐，那么就将准备好的早餐放到搅拌机里，打碎搅拌均匀成糊状，并包好放在妹子的抽屉里。

这样一来，妹子要么吃得到早餐，但不知道吃的是什么东西；要么很清楚今天早餐食谱，但是吃不到，进而对海森堡的吃不准原理有了更深的体会。

一颗扑通扑通乱跳的芳心就这样在物理学的强大引力场下被俘获了。

华生

接下来是“华生把妹法”和“斯金纳把妹法”。

“华生把妹法”继承自巴甫洛夫的衣钵，仍然是传统的刺激条件反射，但是按照华生的理论，纯粹的行为主义者可以喊出这样一句话：给我一打女同事，我还你一堆软妹子！

众所周知经典行为主义将感觉、知觉、激情、情绪等都用刺激和反馈行为来描述。巴普洛夫的条件反射是基于单纯的神经系统，而华生更注意肌肉与腺体。但不论如何，行为主义者的观念中，是通过转换的手法来“清除”意识的。也就是说，他把一些意识内容转换成身体的内部刺激或肌肉的动觉反馈。

行为主义不在于寻找那种普遍的内省的“妹子”，而在于将一张张白纸塑造成软妹子。

取一定的样本量，在一批女同事/女同学抽屉里都放上精心准备的早餐，并且保持缄默不语，无论她如何询问，都不要说话。

另取同样样本量的女同事/女同学作对照组，两组都安装摄像头和外部体温计观察。在一定时间后，早餐的行为形成之后再从原来的组中挑选一半施以午餐反馈行为，对照组将自动离开，而

目标组将继续情绪条件反射的习得。

接下来的晚餐习得和夜宵习得就水到渠成了。不过，缺陷是比较费钱！不过既然是走养成路线，大撒网的气度就是经典行为主义者的浪漫。

斯金纳

接下来看看“斯金纳的操作行为主义把妹法”。B.F.斯金纳，新行为主义的旗手。他对条件反射的进一步理解使得把妹比华生的手段要来得经济而高效。

首先我们来了解一下斯金纳箱。

斯金纳关于操作性条件反射作用的实验，是在他设计的一种动物实验仪器即著名的斯金纳箱中进行的。箱内放进一只白鼠或鸽子，并设一杠杆或键，箱子的构造尽可能排除一切外部刺激。动物在箱内可自由活动，当它压杠杆或啄键时，就会有一团食物掉进箱子下方的盘中，动物就能吃到食物。箱外有一装置记录动物的动作。斯金纳的实验与巴甫洛夫的条件反射实验的不同在于：（1）在斯金纳箱中的被试动物可自由活动，而不是被绑在架子上；（2）被试动物的反应不是由已知的某种刺激物引起的，操作性行为（压杠杆或啄键）是获得强化刺激（食物）的手段；（3）反应不是唾液腺活动，而是骨骼肌活动；（4）实验的目的不是揭示大脑皮层活动的规律，而是为了表明刺激与反应的关系，从而有效地控制有机体的行为。

也就是说，强化行为是把妹的手段和目的。斯金纳认为强化刺激不是与反应同时发生的，也不需要先于反应，而是随着反应发生。有机体必须先做出我们所期望的反应，然后得到“报酬”，就能形成一次有效的正强化。

那么如何操作呢？

我们首先看一下《生活大爆炸》当中Sheldon对Penny的一次实例：当Sheldon发现Penny做出适合自己期望的行为时，就给她一颗巧克力，这就是一次“GOOD Penny”的操作条件，也就是说，我们操作的标志在于“我”对对方有何等的期望，然后才有的放矢地进行操作条件反射和强化的构建。

当然，负强化的操作也可以参见Sheldon对Lenord的“BAD Lenord”的操作示范（喷水）。

那么推广到把妹法就是这样的：

操作1：当你心仪的女同事/女同学在无意之间为你做了一点小事，向你认真地微笑，或者称赞你的时候，就在她抽屉里都放上精心准备的早餐，并且保持缄默不语，无论她如何询问，都不要说话。（她并不知道会是谁放的）

原则是：她没有对你示好，就不放，她有一点点好，就通过放早餐（正强化），她如果对你表示厌恶，可以用不动声色的负强化（具体的可以参考她讨厌什么）。如此以往操作下去（基本上也比较省早餐钱），总之是要比巴甫洛夫来得高效一点。

操作2：当你心仪的女同事/女同学在无意之间来你房间一次的时候，给她以奶茶的正强化刺激。

操作3：当你心仪的女同事/女同学在无意之间触碰到你的时候，给她以巧克力的正强化刺激。

操作4：当你心仪的女同事/女同学在无意之间…………给她…………的正强化刺激。

也就是说，强化刺激是可以无处不在的。但不论如何，负强化要慎用，斯金纳等人也指出负强化的效果很难跟正强化相提并论。（文/佚名）



中野寻宝教程

文：杰特（台湾）



一般动漫迷去东京只会想到秋叶原，而宅一点（又或者够腐的话）就会去池袋东口的少女之路，甚至疯一点的话还可能会去横滨蜜瓜书店的本店。不过当你从这些店铺毕业后，就不会满足于一些到处都能找到的玩意，而中野就是你去日本寻宝的最终宝库了。

中野是什么？

中野者，就像秋叶原、池袋一样是地区名，不过有一点不同的是，其他地区真的是占几个街口的地区，而中野其实只是一个小商场，由地库到顶也不过五层，外表看就像一些地区的老式小商场，例如深水一些大厦一楼的商场，土里土气一点也不显眼。如果再加上之前盖了商店街的话，不管怎样看都像是一个典型给当区的街坊居民买买便宜东西的小商场，如果不在当地居住的话，你是绝对不会走进去的。

所谓的宝山是什么？就是藏在最不显眼的地方，这样才能藏住最多的珍宝嘛！

这座全名为“中野BROADWAY”的小商场集合了以知名中古动漫游戏精品店まんだらけ为中心，大大小小的中古物品店，不管你是什么类型的宅，在这里都可以找到你需要的东西，是个定力弱一点都可以败到连骨头都被吃掉的地方，所以笔者的朋友便戏称为“中野魔窟”，可见其威力有多大。

至于去中野的方法十分简单，你乘JR线的中央线往新宿方向走，过了新宿之后就是中野了。下车后从北口出来就会见到一个很普通的日式有盖商店街，进去走大约三百公尺，尽头就会见到一个印着“NAKANO BROADWAY”招牌的小门口，那就是我们的宝山了。

中野的灵魂——まんだらけ。

刚才说过中野商场其实只是一座五层高的商场，占地也不大，大约和黄金商场差不多大吧，总之就是一个小商场。刚走进去两边都是一些卖生活用品的店，又或者是便宜衣服之类的店，甚至有小咖啡店等。不管怎么看都不像是一个宅会去的地方，甚至连游客也不会去的地方，不过当你踏上三楼的电梯后，就会有一种“柳暗花明又一村”的感叹：左边是占了整座商场三分之一的まんだらけ漫画店，还有一个和人一般大的铁甲人当招牌，右边是まんだらけ卡店，由正式的游戏卡到一些储味多于玩味的动画卡，甚至是NBA、MLB球星卡也有，总之就是想到的都可以找到。

まんだらけ是中野为什么成为巨大中古藏宝库的理由：基本上只要是玩物他们都会收，比如笔者的一位宅界前辈因为结婚生女急需金钱，问笔者有没有意思接收他的收藏品时，笔者第一时间回他：“你干脆拿去中野まんだらけ卖好了，虽然价钱不会很高，但保证会全数回收，不管你是模型玩具漫画还是扭蛋，他们全都会接收，这比起在网海找人买好吧？”对，まんだらけ的好处是不管你要卖的东西有多冷门他们都会接收，虽然价钱是不会高，但算一算，一半卖得高一半没人要，还是所有东西都有人要但卖价一般，算起来还是后者比较有利。特别是まんだらけ的人都是专家，他们知道什么是好东西，比起随便找一家中古店碰到个不识货的人，结果生一肚气不说，还卖不到好价。在这里卖，最少能够为自己的珍宝找个好归宿吧？甚至可以将物品放在这里拍卖。没错，网络上会方便得多，但在这里拍卖的对象会更集中，价钱也会比较好——好歹在这里混的都是识货之人。

同一个道理，在这里你真的可以找到很多以前一直想找但遍寻不获的好东西，还记得几年前台湾一位少女漫画评论员，她为了写关于BL史的专题，托我去まんだらけ找一本老牌BL杂志June。这类书如果是一般中古书店是不可能找到的，但在中野的まんだらけ古书部却刚好有一整套！而且价钱还很便宜。另外在古书部你可以找到一整

*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。

套G20（一本钢弹研究杂志），以至各类动漫杂志，有些甚至会以一整套绑出来卖哩！不管你是单纯想收集书，还是想找一些专门数据，古书部都能满足你。甚至如果まんだらけ没有，到四楼还有两三家独立的古书店，但卖的却是古灵精怪的杂书，像佛学神秘宗教以至宇宙人外星生命等等，总之就是怪学大集合就是了，想搜集某些偏门神怪资料的不可错过。

至于一些想找更古老的玩意可以上四楼，一上四楼就会见到一个巨大的鬼太郎公仔，在一间写着「変や」招牌的店门口招呼客人（笑）。很多人以为这家店卖的一定是鬼鬼怪怪又或者呕心东西，特别是门面的设计更让人不敢进去，其实店卖的是五六十年代的玩具精品，像古老铁皮玩具、公仔等等，如果你是把古老当流行的人，真的可以一个下午待在里面不出来呢！

想得出的，还有想不出的……

中野的“可怕”绝对不只上面这么简单，而是任何玩物在中野都可以找到，像很多宅视为最高宝物甚至不惜以身试法（by《OTAKU录像带》）也要弄到手的原画片，在这里一样可以买到，价钱由便宜的数千日元到十万日元也有，看该作品的人气和该场面的珍贵程度而定。由于胶片原画就只有那么一张，卖一张少一张，所以爱好此道者真的会花尽腰间钱也在所不惜。

另外也有卖扭蛋的店，有些是一整套包起来卖也有散件独立卖，不管你是想一口气储齐一套，还是只想买个别的都没问题，当然Figure也少不了，而且还不只是日本，甚至是美国系如星战、英雄系列的也可以找到。而游戏当然不会是老秋那种小儿科随便找到的老游戏，由化石级的Game&Watch到近年的DS游戏都可以找到，特别是一些可能已经跌进历史深渊的陈年任天堂红白机游戏在这里有一大堆，PC-CD ROM当然也有，虽然同类店在秋叶原也可以找到，但不论是质和量都不能和这里相比。别的不算，单是那个经典的抄碟店招牌就价值连城了。

对二次元没兴趣？没问题！这里也可以找到二三十年前的偶像写真集（现在还有点后悔没买下那本森高千里写真集……），又或者水着DVD以至录像带，如果你想找回小虎队、格仔乐队的海报的话，这里也一样有，甚至连唱演歌的歌手唱片也可以找到。说到唱片这里的货虽然不比专门店Disk Unicon来得齐全，但常会有意外惊喜，像几年前带朋友来这里败家时，本来笔者是打算忍忍手，但却找到机动警察电影版1的OST再版，结果还是破财（这位朋友单是买原画就好像花了十多万日元）。此外也可以找到电影DVD，由特摄到西方电视剧都有，总有一样合你的口味。

至于口味更特别的如人偶，这里一样有！由给漫画家研究姿势的到那种放在家会让人发恶梦的都有，不过单是看到一大堆没穿衣服的人偶放在一起展示就已经满吓人的说……另外也可以找到Cosplay衣服，如果想去comike秀一番但又没自做衣服的话，在这里买甚至委托做一件也没问题。甚至真的不想买东西，也可以在一间超小型游戏机中心打几场SF4也没问题。总之，任何兴趣在这里都有适合你的店，不怕没地方花。

好了，走了半天肚饿口干可以去二楼吃个面，香港人大概很难想象在这种小商场的二楼竟然有拉面店咖啡室吧？喜欢吃甜食的还可以去地库吃个超巨型软雪糕筒呢！甚至还有个超市可以买食物回去自己弄来吃也没问题。

最后就是个人在中野寻宝的心得。

1：有明确目标！如果漫无目的，真的可以一天都不用花钱，因为实在太多了，多到眼花不知从何买起，所以如果只是想见识一下的话，是可以不费钱就玩上半天的。但如果你是带足弹药来的话，最好锁定目标，然后不要理睬非目的物，不然几天都不够用。而且目标定得越详细越好，这样才不会花多眼乱。

2：预算要抓紧。除非你有无底的资金，又或者不介意欠下一大笔刷卡钱，不然定下一个预算，一过就停，这样才不会跌到败家地狱永不翻身。另外订下预算的好处是因为有了上限，所以一些其实不大想要的东西就不会去碰，这样就不会买下一堆其实不大想要的东西了。

3：不要犹疑，买！这是去寻宝的关键，永远要记着“珍宝和你的相遇有如日文“一期一会”（就是说机会只有一次，编者注）的恋爱，错过了是不会有第二次的！”，当发现一件你很想要的物品，而价钱又未超过上限的话，不要想到其他地方打个价，因为很可能转头就会被其他人抢走，而且你很可能永远都不会再找到这一件宝！所以手要狠，一决定就要买下来。但如果觉得“好像不大想要”就不要买，在这种情况下买回来的常常会后悔，与其买一大堆可买可不买，还不如一击即中锁在最好的东西上。

4：做好功课。清楚要买的东西的情报，可以直接用话问店员，有就有没有就走，不用浪费时间，特别是在满山满海的珍宝之中很容易迷失，不是找不到想买之物就是买了和开始想找之物差个十万八千里的东西——这可是很多人在中野一个下午就败尽身家的理由。

5：找不到，放弃！不要打着带了钱来就非要买些东西回去不可的心态，反正这里找不到不等于其他地方找不到，为买而买是破产的原因。

在中野寻宝，永远是：一要有钱，二要有运，以及最重要，有一对懂好货的眼。祝你在中野大有斩获！

CONGA FAMILY
welcome to the jungle

New

来信地址：北京100096-025信箱
邮编：100096
掌机迷（收）

掌机迷
PSP
●纸刊 ●每月15日左右
●小编们 ●1-∞人

大家好，我是弥可。本期岚枫前辈正式开始隐居生涯，PG BAR交由本大小姐亲自管理，想和小编们直接交流的同学们不要再犹豫啦，赶快按照上面的地址写信来哇！凡是被刊登的信件均可以参加抽奖，有机会得到由掌机迷赠送的神秘礼物哦！

话说本次是PG转生后的第二期了，上一期大家还满意吗？弥可这里可是收到了不少的邮件哦，有询问新PG出刊时间的，有打听小编个人情况的，还有诉说烦恼送来祝福的，总之说什么的都有哇

在这里，弥可挑选了其中一些比较有代表性的问题进行回答，希望答案能够让大家满意。至于一些同学问到的比如“硬核是谁啊？”、“剑纹是之前那个老编吗？”、“四格是谁画的呀？”之类的问题，弥可思前想后，仍不知从何答起，于是决定开写《掌机迷全攻略》，以期答疑解惑顺便娱乐大众。以下是攻略的第一部分，“人物介绍”参上！

~人物介绍~



剑纹

掌机迷前著名老编，现新PG开国元勋。面目和善，青春洋溢，实乃游戏编辑界不可多得之阳光男。平素表情略显庄严肃穆，而一旦涉及游戏或搞笑之话题立即生动活泼然，颇有郭德纲之风采，令人肃然起笑。各种游戏类型通吃之辈，独厌无双，原因至今未明，待考。对主机硬件之研究颇有心得，属编辑中理科向之人才也，非弥可之流毕生所能及。2009年末，成功娶得压寨夫人一名，神州大地普天同庆。近日闻得纹嫂有喜，众人皆感慨，翘首企盼小剑纹之降临，曰：尔游戏事业后继有人哉！新PG问世伊始，工作千头万绪，剑纹君几近身心疲惫，但毫无退缩之意，誓与读者同呼吸、与众编共患难、与PG共存亡也。

硬核



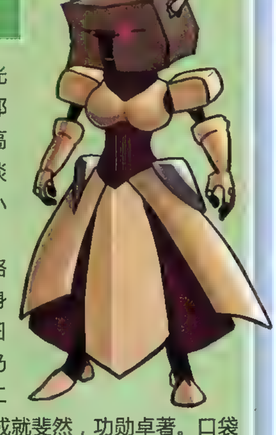
掌机迷资深新人，历史清白，无任何不良记录。该人外形属令人过目必忘之类型，毫无特点，普通程度令人汗颜，读者所见之小编形象疑似其内心“里世界”矣，然恐仍无法承受弥可之威严。极度酷爱编辑部楼下某小吃，曰“土家酱香饼”，每日午间必食用之，表情颇为享受。剑纹弥可曾受蛊惑一同购入品尝，油腻至极，非有咸菜白薯等物辅之而无法下咽也，由此可知“硬核”乃其肠胃哉！硬核君热爱游戏，以射击类型为甚，知识面广泛，故荣誉当选弥可之“游戏百科工具书”，遇不明之问题立即回头进行语音查询，十分便利。至今单身，毫无娶妻纳妾之意，引编辑部众八卦人士浮想联翩。

弥可



国内某著名游戏杂志前任小编，高级游戏mm一名。包子脸，三头身，外表萝莉，内心腹黑，曾被指与《猎天使魔女》之“Little One”相像，日常行为亦不辱“小恶魔”之称号，并善于佯装可爱蒙混过关。喜爱之游戏亦呈两面性，硬派ACT同可爱mm游戏共舞，华丽RPG与诡异寂静岭齐飞。常年负责各种编读交流栏目，驻于杂志形象之风口浪尖，深感责任重大，邮件来信均如雪花般纷飞，应接不暇，但仍乐此不疲，甘愿化身读者、作者、PG三者沟通之桥梁，联接之纽带，同读者共成长，与PG共进退。

口袋



别名苏格拉底光速超能纸袋，编辑部御姐之典范。身材高挑，眉目犀利，言谈举止傲娇异常，非小腹黑弥可所能及也。日语水平一流，攻略能力上乘，并随身携带上主一名，曰“DNA大人”，乃破解之奇才，主仆二人合力汉化游戏，成就斐然，功勋卓著。口袋姐以游戏为爱好多年，涉猎广泛，本钟情于女性向作品，近日却接替生病住院之月莺前辈攻略萝卜游戏，自我摧残之勇气可敬可佩。传说烹饪水平了得，曾独自一人于腾讯某软件之上得意炫耀，迫使饥肠辘辘之弥可愤然下Q，翌日炫耀依旧，弥可囧矣。

小宝



国内某著名游戏杂志前任美编，弥可旧日同僚，现新PG御用插画师。性格温和，待人和善，言谈语速奇慢无比，形成独特之音调，趣味盎然。同于老东家效力之时，曾被弥可发现毛衣反穿，大囧，继而暗自虐待弥可之爱宠绒毛兔以泄愤。小宝君酷爱游戏及绘画事业，自昔日一别，再相见时画功长进突出，2010新年伊始，小宝君迎难而上，担任敝刊之插画师，与众编辑沟通顺畅，合作甚为愉快。小宝君曾公开表示，愿为PG读者多画画、画好画，同众编辑一道，为新PG之光辉事业奋勇前进。



弥可，你为什么不辞而别离开老东家？可不可以偷偷地告诉俺一声呢？（chumingyu137）

弥可■这个嘛……可以告诉你，而且不用“偷偷”，可以在这里公开解释一下：离开老东家的原因基本上算是人力不可抗拒因素，也就是高层宏观的经营方针和人事安排喽！好了，具体的就不说太多了，毕竟已经是过去的事情了，现在能在新PG和读者们一起交流，我觉得自己一点损失都没有的，也请你关注弥可在全新舞台的演出吧！

剑纹■OK，弥可在哪里工作的问题就讨论到这里好了，希望读者以后就不要再追问啦，涉及到一些敏感的问题，我们也不好说太多，总之弥可现在在这里，喜欢她的话就多多支持掌机迷吧！

亲爱的PG小编，大家好。我刚刚入手一台二手DS，最近在打各种游戏。苦于有些RPG和AVG要求输入主角姓名，但我不懂日语，能不能麻烦帮我取个日文名？（94泽）

口袋■可以是可以，不过你这名字实在不适合用作日文名。泽还好，当用汉字是“沢（さわ）”，放在名字后面发音浊化后变成“ざわ”。而94嘛……日本语当中，数字从1数到10，分别是：“1=いち、2=に、3=さん、4=し（よん）、5=ご、6=ろく、7=しち（なな）、8=はち、9=く（きゅう）、10=じゅう”。其中“4、7、9”都是有两种读音的，因为し谐音“死”，而く谐音“苦”，日本人很迷信的，于是就有所谓的代替音。而94泽同学，你的名字如果按照正规的“重箱”读法（前音读，后训读），发音就是“くしざわ”，谐音“苦死泽”，不吉利呀……你去烧个香吧。

弥可■口、口袋姐，你这样会吓到读者的啊……这个名字还是不要用的吧？我看干脆就直接叫さわ（沢）好了，94就不要了……呼……

弥可，虽然这个问题很敏感，但是我还是想问一下，现在的游戏杂志值得去应聘么？感觉纸媒越来越……唉，我可是从中学开始就梦想去游戏杂志工作的……（snake）

弥可■怎么不值得？！难道你认为我们到底是为了什么才混迹在这里的！咳咳，抱歉……我觉得

口袋的秘密（by 小宝）









衡量一个工作值不值得去做，不能以是否好做为标准，而应该想想自己是否能有所付出，同时也能有所收获。就好像我们这些小编，在这里工作付出了我们的时间、精力、知识和热情，也收获了读者的喜爱和游戏的快乐（当然还有并不太多的工钱......笑），我想这就是值得的。

弥可，偶都算是PG的老读者，上个月由于偶没买到PG，一度以为它要停刊。这期的PG偶感觉不错，不过里面好多内容与掌机无关，有凑页数的嫌疑，不过内容还不错。还有，希望下期能有《战场女武神2》的剧情攻略，偶还是想看剧情……总体来说，这期能弄个80分吧，希望PG能继续努力，先写到这，偶继续去看动漫咯……哦，忘了祝你新年快乐了，啊哈哈哈哈，在此，祝你：新年快乐，身体健康，祝PG越办越好。近期天气冷，小心着凉，偶已经中招了……（鹦鹉flying）

弥可■停刊？你听谁说的？知道什么叫凤凰涅槃浴火重生么？深受广大读者爱戴的掌机迷怎么可以说停刊就停刊呢！喏，你看到的这本就是“真•掌机迷转生”，灭嘎嘎嘎~~谢谢你对我们的夸奖和鼓励啦，至于“与掌机无关”的内容，虽说掌机玩家玩掌机，号称掌机迷，可大家也关注别的趣事，小编们希望通过掌机扩展出更多的乐趣。喜欢掌机是一种精神，不是只谈掌机就是真掌机迷啊。比如你看了动漫，难道你就不是掌机迷了吗？！当然我们的掌机重心是不会变的。不是弥可向着自家说话哦，总是掌机啊游戏的也是会审美疲劳的，都到最后几页了，看看搞笑图片放松一下精神，期待下一期来临，不是也很好吗！哈哈哈！当然你要求看剧情攻略的心情我们肯定会尽量满足的，放心吧。这一期上市的时候年已经过完了，希望你的感冒已经好了，哈利路亚......

嘿嘿~弥可，新年快乐~今年我也毕业了，现在对未来真的好迷茫，根本不知道以后会怎么样，每天就在家玩游戏麻木自己的神经，可是……总得有安静下来的时候，那时候就会变得更害怕。我好羡慕你，可以做一名游戏杂志的编辑，你不知道这工作对我来说是多么的可望不可及。记得自己初中的时候发疯地想当游戏编辑，可是现在觉得自己好幼稚，一切都变得触摸不到了，还是做个傻乎乎的小孩子适合我，最起码那时候的自己还有梦，现在的自己对自己没有一点自信，不知道怎么去进入这个复杂的社会……唉，我来向你吐苦水了，希望你不要嫌我烦噢~PS.问一下你们杂志社现在有招人么？有什么要求噢？其实梦一直都在，也没有放弃，只是更现实了一点，让人有点陌生而已，但是自己还是会尽最大努力去朝着自己理想的工作进发的~弥可要回信给我噢，虽然知道你很忙的样子……嘿嘿~以上！（jecht）

弥可■弥可我很能理解你现在的心境，毕业之际的同学对未来感到迷茫也是很正常的，不要太过忧虑，好好调整自己，也不要想着用游戏来麻木自己，看看那些坚强勇敢意志坚定的主人公吧。话说小孩子也是有烦恼的啊，比如弥可幼儿园的时候就很讨厌午餐里的肥肉丁！做大人也不错，不用吃肥肉丁，还可以为了自己的梦想而努力。你能把烦恼说给弥可听，说明了你对弥可的信任，弥可觉得荣幸还来不及，怎么会嫌烦，不过目前掌机迷还没有招工的计划，以后有的话会在杂志上刊登启事的，你多留意吧，就算当不了游戏编辑，相信你的未来也会是阳光明媚。

打扰一下，请问PG现在是每月的什么时候出刊？是延续了从前的半月刊还是改为了月刊？很关心的问一小下，打扰了。（k1164717075）

弥可■呃，这位读者还真是小心翼翼呢。不打扰，我们是每个月的月中出刊，大概15号左右，目前是月刊，今后也许会视情况考虑改回半月刊。以后不用这么小心啦，有什么疑问尽管写信来吧，弥可我统统接招！

弥可，能告诉我你的QQ号吗？我是你的FANS啊！留个手机号也可以，我想成为你的好朋友，喜欢你这个人，喜欢听你说话……很真诚的……或者就用邮箱当QQ聊，你看行吗？等你信任我的那天再给我手机或者QQ号。真的很想认识你这个朋友，喜欢你这个人。弥可你住哪个区啊？我在方庄住，呵呵。（空谷）

口袋■这里禁止搞个人崇拜，把这条留言给我删掉！

硬核■说的就是，怎么只有弥可一个人......

剑纹■我同意。

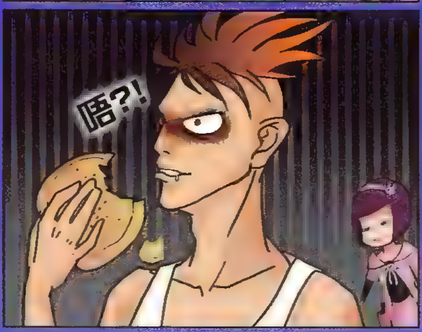
弥可■......................

酱香饼传说（by 小宝）













关于PG的一切：出刊时间、活动奖品和接头暗号

1，由于各种原因，PG上市时间定为每月15日-20日，如有变动另行通知。对于这种非主流的时间，希望大家理解。如有不便，小编深表歉意。如有任何意见建议、投稿（包括画稿）、交友、广告、征婚、寻人……均可写信。来信必读。

来信地址：北京市100096-025信箱，邮编100096，（任意小编）收

E-mail：pgmagazine@yeah.net

2，从下期开始，每期抽出来信者（含Email方式）若干，提供精美实用的奖品。经过获奖者同意，将姓名等信息刊登在当期PG Bar中，以示抽奖的公正公开。

3，目前小编成员不稳定，急需你的帮助。如果你热爱掌机游戏，有码字能力，对从事杂志工作感兴趣，且能吃苦，可来信咨询详情。



欣赏画 “京都、春”
作者：武内崇/小林尽

Editor's

~小编之页

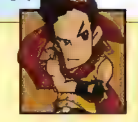


硬 核

这地方理论上是应该让小编们写写游戏以外的、自己生活上的事情。主编貌似高估了我的人参，除了游戏，我哪还有以外的事情（是值得一写的）啊。生活感悟？还没有！其他爱好？不值一提！八卦绯闻？等您来配合！最后一定要写，还是只能写与游戏以及咱们杂志有关系的东西。下期咱争取上点新鲜的，一个月怎么也能憋出点东西来。

我是《掌机迷》新编辑，你们都不熟悉我，我也跟你们不熟（以前干过掌机游戏杂志编辑，但任期短，始终没能见到读者来信什么的，跟读者没交流）。说说这个编辑的笔名“硬核”，英文Hardcore。最普遍的意义是指的硬核摇滚，但我对摇滚乐知之甚少，也就从剑纹那里听来或者《吉他英雄》游戏里找来几个乐队名称，然后去听他们的音乐。所以我这里的Hardcore指的是Hardcore gamer。这个词没有一个严格的定义，很多人都可以称之为硬核玩家。稍软一点的说法可以是“大部分空闲时间都用来玩游戏”，也就是中国人常说的CU（core user），相对于LU（light user）。我现在就是这种比较软的硬核，但你不能叫我Softcore，不行。还有一种更硬的说法，就是要对某一个游戏十分精通。我以前是这种硬的硬核，5年前ChinaJoy搞的NDS游戏《大合奏》比赛，我是北京地区第一。后来全国决赛时被举办单位耍了，在一首隐藏曲目完全没有练习的情况下，大比分落败。如果情况正常，三首曲子297分夺冠是没有问题的。不过也怪我自己准备不充分，且太信任所谓的组织，活该吧。由硬到不是特别硬，这也是必然的过程。以前有很多精通的游戏，也不乏完全琢磨透的，而现在已经没有了。毕竟已经不再年轻、工作也开始忙起来，已经没有精力和时间去练习一款游戏了，但总归还是向往的。

再扯扯杂志的事情，这一期光盘各位能发现不少我们自己录制的PSP游戏视频，这些是我们第一次尝试，过程非常非常非常曲折。我对我的电脑以及软件应用水平太过自信，加上突发事件导致时间紧张，基本没有后期制作。下一次一定全力制作。另外，大部分的游戏操作都不是我，谢谢。



剑 纹

我们这批小编大多是新人，也就本人两年前在PG打过工，后来发财去了，然后在PG危难时刻用两年来屡次中奖获得的巨额资金救刊，这才让PG起死回生。一些群众看了上期表示PG山寨了。没错，这次就要从官方变成山寨，要抓很多人来当喽啰当压寨夫人。于是在Gamer后面加了个s以表决心。于是你可能将会看到很多人来去匆匆。

目前小编办公的地方正好挨着神游DSi代理。没事和他们的老板聊天，听他说这说那，看着一箱箱搬进搬出的iDSi，感叹国内的游戏市场，感叹看不到真相，感叹我们随便玩着掌机游戏，但是无比寂寞。有一天弥可问我，PG小编寄语整这么多字都写什么啊，我说你可以骂美编的版式设计。其实我想写真相，但那不是真相，我只是一个Shitizen，怎么可能知道真相呢？有时间多打打游戏，多试试破解多好，当一个低成本的掌机迷。

年后地震频发，搞得某国动画片都重播。天朝娱乐，XX门某某哥那啥帝频现，可关注的东西一多，玩游戏越来越少，这还不算应付生活的压力。家用机必须在家玩，360的D盘我倒是没少买，但时间少得不能主动去玩。掌机还有前途，做杂志可以试玩大量游戏，公交车上、公共厕所里玩会儿想玩的游戏还是没问题的，就看你愿不愿意了。宰你没商量的iPhone我买不起，但也有了一个宰你没商量的能玩iPhone游戏的iTouch，过十天半个月也会下载几个ipa看看。苹果这次太猛了，用一台手机就打乱了掌机阵营，而且是在掌机迷们不知不觉之中。如今游戏厂商趋之若鹜，将大量游戏作品移植到iPhone，这不就变成真正的掌机了么？！你看，有时候我也会假装资深业内人士，沉思掌机的未来趋势。下代掌机是不是都玩高端了呢？不可能，任天堂不会，他会继续抓住小孩和女人市场。等那些大厂的游戏都成了迎合大众的垃圾代码（看看apple store上有多少垃圾吧），我会没有玩的吗？不可能，还有自制游戏，没准到时候就会跟现在的汉化一样繁荣。想到这我就高兴，为我的乐观高兴。

前几天和翔武聊天，他说要保持低调。我说好。其实我应该低调，不是我让PG起死回生的啊——但中奖是真的。

Voice

弥 可



又是一年春来到。当弥可写下这句话的时候，窗外正飘着纷飞的雪……话说今年还真是奇特啊，不仅先立春后过年，都三月了居然还下这么大的雪。这样也不错，梅花欢喜漫天雪，冻死苍蝇未足奇，嗯，希望新的一年所有不好的事情都随着漫天飞舞的雪花消失殆尽，留下满满的幸福和快乐给我，给掌机迷所有的读者和工作人员。

回首经历过的一年，很多记忆已经有些模糊了，常常要翻看相机里的照片才恍然大悟地想："哦，原来我××时间去了××地……"。由此看来出去玩的时候随身携带相机并拍照是十分必要的，不然恐怕到老了什么回忆都没有，等于白活一样。所以，参与制作过的掌机迷也要每期一本好好收藏起来，以此纪念弥可光辉的游戏编辑生涯。

最近的烦恼是不太满意自己的生活状态。作为一个女孩子，因工作紧张及个人懒惰等原因，个人形象越来越不靓丽了，看到街上服饰发型精心搭配的美女就心生艳羡，感觉非常不 爽。和UCG的玛娜姐在Q上抱怨过后，二人进行了以"游戏杂志的女编辑怎样在繁重的工作之余挑选服饰并精心打扮"为主题的讨论活动，进行了以相互学习、互帮互助、共同进步为目的交流，气氛是热烈的，结论是可行的，心情是快乐的。嗯嗯，我要改变，精致又美丽的生活，我来喽~！

游戏方面，电脑上的植物大战僵尸已经3周目了，所有的小游戏及生存模式全部开启，能买的东西也都入手了，连树都喂到了最大，目前收集植物中，还差11种。iPhone版的僵尸没有PC版过瘾，不过成就栏拉到最下面的惊喜让人很快乐呢！掌机的部分之前用硬核的机子试了试《嗜神者》，露骨的模仿与其说是向MH致敬，不如说是自打耳光——让人不自禁地与MH相比后又明显相差甚远的无聊作品，用武器吃怪物的设定囧死了。另外MH猫咪育成计划还不来，让我很烦躁，并暗自希望能把猫改回MH中原本的样子……（希望好渺茫……）话又说回来，大饼脸倒是能看清表情，也不错。

新一期的掌机迷顺利面世了，跨越了旧岁新年，这一期也做得格外努力，不知道读者大人们会给打多少分呢……



去年某学长大婚，弥可前去撒花时拍下的照片~背景中的大叔请大家自动无视掉！

口 袋



口袋用灯芯草扎了个小人，还去五金城买了几根五寸钉和蜡烛，但苦于找不到月莺的头发或指甲，最终只好作罢。为什么要诅咒月莺呢？因为他这个月缺勤，原本应该他写的某萝卜游戏一下子落到口袋的月计划里……这可是2月份啊，乙女游戏的井喷月，就因为要写这萝卜游戏，害口袋连一个乙女游戏也没能完美通关，太可恨了……（碎碎念）……

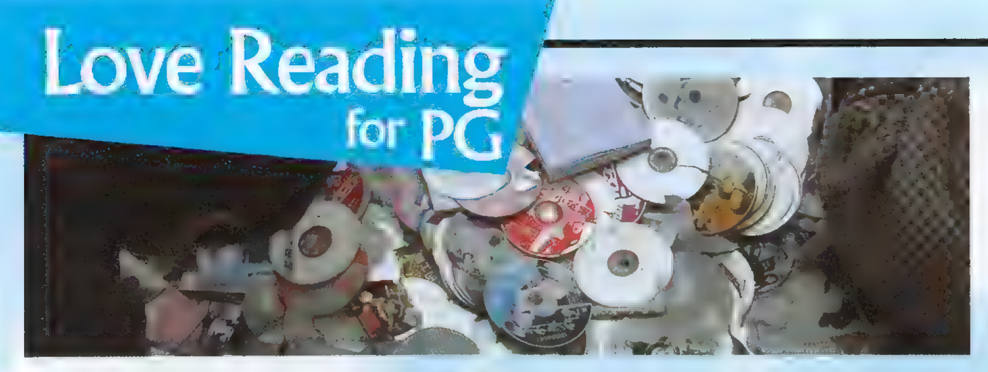
也来说说那个萝卜游戏，其实口袋挺喜欢萝卜的，应该算是个种控（控高达SEED），问题是OG系列都是独立制作的，并没有高达系的任何一部机体……虽然乳摇倒是继承得相当完美，只要请求支援，就在每场战斗里都会出现，起初玩的时候必然会眼前一亮……问题是几千场战斗下来，喂，美女们，你们会不会因乳摇过度而下垂啊？我都快审美疲劳了……

春节连续上了半个月的夜班，时差调整不过来，于是感冒了——正好在家休息休息外加倒时差，总算有时间做些喜欢的事情。出刊的时候，估计DS上的乙女向游戏《心跳回忆GS2》的汉化版就会发布了吧，这东西竟做了两年，破解换了三茬，最终被DNA大人搞定了。怎么说呢，这东西是完美破解的，应该会比1代那个豆腐渣工程强百倍吧。

另外就是《最后的伴侣：猫之俱乐部》，也就是传说中的《牛郎3》终于出了，游戏一出，不到一周竟有两个组在争夺汉化权，女孩子玩的东西就是受欢迎啊。其中翼之梦的一半初译竟然在3天内就完成了，看得口袋是大跌眼镜（其实我也参与了，只不过拿了5个文本而已）。不过比起这个来，比较杯具的事情就是《金色琴弦3》竟然需要官方6.20系统，万般无奈之下，口袋只能翻出尘封已久的PS2来玩了ORZ

打OG打得手抽筋，胸太大累得肩膀痛……PSP上出了款模拟按摩游戏，等ISO出来了口袋倒是想去试试，还有载下来一直没时间动手的但丁地狱啊……口袋突然抬起头，扫了一眼其他同事的编辑寄语……为什么都包含私生活？就只有口袋的寄语全是游戏呢囧

行吧，也来谈谈政治经济文化，听说……智利地震了？我代表PG的全体小编，向海外灾区人民表示深切的……（被群殴）



盗版人群不完全分类

文/剑纹

第一种：正版支持者

支持正版的人不少，但纯正版支持者并不多见。按定义，纯正版支持者完全使用正版，一生都不碰盗版。一张都不碰，有难度，所以这种人肯定不会因贪图小利而用盗版。能够坚持完全使用正版，首要条件是他们有钱，又有便利的条件购买正版。买正版不构成负担，所以没必要用盗版或者下载。其次就是他们大多数人有一种想法支撑着购买正版的信念，那就是认为使用盗版或下载会得罪神灵，遭到报应……

纯正版支持者的内心有一种道德约束，他们认为你的就是你的，不是你的不应该去偷。使用盗版相当于偷，当然不应该去用。这种人通常相信因果报应，相信你怎么对待别人，别人就怎么对你；而用盗版会玷污了他们的道德纯洁。当然，你如果想和这种人讨论盗版和正版的意义是没有机会的，他们通常不关心别人如何，更不会羡慕盗版使用者。

从很大程度上讲，纯正版支持者一般比较富有，能够支付所需正版的花费。他们购买正版的行为我行我素，也不大喜欢呼吁别人用正版。从另一个角度看，这类人不用盗版主要是为了方便，图个心安理得。

每年下载的东西：0

下载：没有，基本只用google。

第二种：支持正版者

比正版支持者低一级的是支持正版者。这种人通常的社会地位不错，自身有优越感，也有支持正版的经济基础。但和第一种不同的是，支持正版者不能保证完全使用正版。

这类人明知用盗版不光彩，但还是由于好奇或贪婪，或其他特殊情况，偶尔下载几首mp3或者其他什么“不要紧”的小东西；然后他们就会安慰自己，“没事，这些东西对支持正版无关紧要。”

支持正版者不能保证完全使用正版，他们和第一种正版支持者的区别是喜欢宣扬支持正版。他们宣称自己从不在网络上下载东西，甚至一首mp3都不下。你如果敢说下载完整版游戏，他们肯定和你急！这种人把劝告别人支持正版当做职责，当然容不得别人的质疑。即便是下载了一些“不要紧”的东西，他们也自认自己做得够好，没有对正版工业造成多大影响。但由于需要，他们有时候会躲在屋子里通过共享的方式，获得一些盗版性质的软件。这类人据说通常使用LimeWire和BearShare。

每年下载的东西：1GB-10GB

下载：音乐，电影，电视剧。

第三种：秘密盗版用户

同样喜欢宣扬使用正版，秘密盗版用户基本是上面支持正版者的延伸。这类人占了很大比例。和支持正版者不同的是，他们通过下载获得软件，但道德上过不去，当然也讨厌别人的质疑。所以在背地里他们和志同道合的人分享软件，但不让别人知道，甚至他们的家人和朋友都不知道他用盗版的行为。在公共场合，这类人宣扬正版精神。但又认为购买正版游戏就和买车买房子一样，没有试驾或者看房谁都不敢买，所以购买正版游戏前，如果没有Demo试玩，那不妨买盗版或者下载来尝试，然后再考虑买正版。这样一来，他们就不去购买不合心意的游戏或软件。结果他们就只用了盗版，而没买正版。

由于这类人的下载行为具有“隐秘性”，所以他们不太精通下载之道，大致只知道BT下载和FTP的皮毛。由于道德谴责，他们经常考虑付费注册一些下载软件，但实际上却常常做不到。

每年下载的东西：10GB-50GB

下载：音乐，电影，电视剧，游戏，程序软件。

第四种：学生

由于没有闲钱这个理由，学生们会觉得用盗版没什么问题；而把钱花在喝酒、泡妞等地方。无论是在

舒适的父母家，还是回到条件苛刻的学生公寓里，他们都可以用一台笔记本上网下载那些想要的东西。

学生很容易用一种简单的方式通过道德审判，"我为什么要上大学啊，就是为了以后得到好工作，然后当个小白领，以便支持那些艺术家和软件开发者。"学生们的坏习惯反映在下载上，他们有时会记不起去年下载的音乐放在哪里；或者由于硬盘空间不够，将下载后还没有玩的游戏直接删掉，腾出空间下载别的东西；或者他们声称讨厌某个电影明星，但还去下载他们的电影。

随着成长，学生很容易发展成秘密盗版用户，花钱买一些认为超值的软件。也很可能发展成下载上瘾者。

每年下载的东西：50GB-200GB

下载：音乐，电影，电视剧，游戏，程序软件，毛片。

第五种：下载上瘾者

大家都知道这种人。他们的主页是piratebay.org，他们效忠于瑞典，并且试图成立一个盗版合法政党。他们认为盗版有理，穿着宣扬盗版和资本主义的体恤衫。其实对于版权法律，他们无所不知，再没有比他们更精通这些的法律了。他们是第一个教你去哪下载的人，对于刚发售的东西，他们总是能够第一个在网上共享，或者下载到。他们研究新的传输软件或方式，以便进行文件交流。他们有多个外接硬盘，设置还准备了各种刻录光驱，以便存储无数下载内容。他们可以切换不同的网络服务商，以便解决下载限制问题。他们下载了每一个他们见到的新游戏，但最多只有十分之一被他们通关。有些上瘾重症患者，对于游戏甚至只下不玩，理由是"先下了，以后有时间再玩吧"，其实他们把时间基本都浪费在下载上了。

每年下载的东西：200GB-5TB

下载：任何东西

第六种：下载贩卖者

下载贩卖者是名副其实的盗版者。这类人不是下载上瘾者的延伸，而是依靠他们的成果牟利的人。当下载上瘾者自愿地将自己的成果传输到网络，下载贩卖者则躲在另一个地方根据当前玩家的需要，选择热门的东西制作成盗版制品卖给你。在绝大数国家，这些人的行为都是违法的，所以他们的行踪极其隐蔽。就算是街头卖盗版的小商贩，都穿着运动夹克，头戴运动帽（他们通常留着散乱的胡子），好像是为了应对突然的追捕，快速脱身跑掉。

卖盗版的商贩不是天生的坏蛋，他们只是缺乏正版道德观，没有领会软件创造者的艰辛，就将别人的成果占为己有。

每年下载的东西：无数

下载：什么好卖下什么

大力普及"他妈的"有助于语言交流

本文纯属搞笑，请勿当真；文中部份分析具有语言学意义，相关现象的更深刻的原因有待挖掘，因此该话题具有成为汉语语言学"民间课题"供"地下研究"的潜力。　　文/佚名

在翻看现代汉语笔记时，我突然惊奇地发现，在语言文字中大量使用"他妈的"能够非常有效地避免歧义现象，提高语言交际的效率。让我们来看看这个句子："今年的考题跟去年一样"。假设你想要在这句话里面加一个"他妈的"，在通常情况下（不强调句中的任何成份时），你应该加在哪里？嗯，不错，大家通常都会说，"今年的考题跟去年他妈的一样"。但是，再看看这个句子："他很狡猾，跟狐狸一样"。同样在这里插入一句"他妈的"，你又会加在哪里呢？相信大多数人都会说，"他很狡猾，跟他妈的狐狸一样"。同样是"跟......一样"的结构，为什么"他妈的"插入的位置就不一样呢？其根本原因就在于，两个句子看似相同，但具体结构是不一样的。当表示A和B完全相同时，说"跟B一样"指的是"和B是一个样"，其结构是"跟B"加上"一样"；当表示A与B具有相似性时，说"跟B一样"指的是"好像B的样子"，其结构是"跟"加上"B一样"。因此，在这两个划分不同的结构间插入"他妈的"，位置也理所当然的不一样了。当"A跟B一样"表示相同时，我们往往说"A跟B他妈的一样"，重音在"一样"上；但当"A跟B一样"表示相似时，我们往往说"A跟他妈的B一样"，重音在B上。现在，考虑这个句子："今年的考题跟作业题一样"。这就有歧义了——是说今年的考题真的用了作业里的题呢，还是仅仅是比喻这次考题简单得像作业题？这时，"他妈的"就派上用场了。我们可以在句子间加入"他妈的"来区别：

今年的考题跟作业题他妈的一样（指与作业题相同）。

今年的考题跟他妈的作业题一样（暗指考题太简单）。

类似的情况还有很多。比如说，“这个解释不清楚”也有歧义。它有两个意思，解释本身不清晰，或者问题很难解释。但是，加上“他妈的”之后，歧义立即消失了：

这个解释他妈的不清楚（这个解释不太明确）。
这个他妈的解释不清楚（这个问题难以解释）。

又如，“没有一次看完”有两种意思，没有哪一次是看完了的，或者说没有一口气看完。在不同的位置插入“他妈的”，歧义同样可以消解：

没有他妈的一次看完（没有一口气看完）。
没有一次他妈的看完（没有哪次看完过）。

“他妈的”不但应该随口带，白纸黑字上也不能省。中文里的多音字有时能害死人。假如你借了人家100万元，然后还了人家90万。现在你不是还差10万元没还吗？于是你写下欠条注明“还欠债10万元”。当你攒够了剩下的10万元，打算把债还清时，人家突然把你欠条拿出来，非说你只“还欠债10万元”，还差90万元没还，咋办？你会大骂自己，要是当初写的是“还他妈的欠债10万元”，不就没事儿了吗？

利用“他妈的”消除歧义的例子还有很多，这里随便再举些例子：

经济困难（经济有困难/经济上的困难）。
经济他妈的困难（经济有困难）。
明天再去（明天又去一次/今天别去明天再去）。
明天他妈的再去（明天又去一次）。
两天就看了一本书（看少了/看得快）。
两天就看了他妈的一本书（看少了）。
这个人谁都不认识（这个人不认识所有人/所有人都不认识这个人）。
这个人谁他妈的都不认识（这个人不认识所有人）。

因此，他妈的最后结论是，应该提倡他妈的在句中大量插入“他妈的”，这他妈的很有助于明晰他妈的句子结构，减少他妈的句子歧义，实现他妈的无障碍沟通。

游戏装B入门指南手册

装B无处不在，游戏也不例外。世界上原本没有小白，装B的人多了，就自然形成了小白。对于那些想装B又不知如何开装的，这篇游戏装B指南手册将给你指引装B的方向。

第一章：网游

想装B，口头要谈什么游戏呢？剑三？天下2？永恒？俗不可耐！嘴上挂这些游戏装B？装SB吧。在网游中，如果你想装B，注意：

1、当看到别人为争论或谈论某一网游喋喋不休的时候，你只要说一句“好久没玩网游了，完全失去激情了，现在只逛逛论坛”就足以显出你和那些只嚷嚷着游戏的人已经划清界线啦，什么？你还玩网游？不会装啊，装B不装怎么B？但切忌：千万别说玩网游感到无聊或是其它什么不好的，那就给人“假清高”的感觉，我们是要让人震撼，不是让人反感。（此招可单独使用，也可组合招2连击。）

2、玩游戏装B当然要有爱玩的游戏啦。别老挂着什么“天下2”“剑网3”，只会让人觉得俗不可耐！传奇，征途？更别提了！只会让人觉得你是暴发户的心态。下面我举例下最佳装B游戏。

古老型：任何DOS系统的mud游戏，万王之王1，网络创世纪

这些游戏，拿来震撼下小白就够了，因为他们大多听都没听过。用来对付那些整天把传奇、奇迹挂在嘴边的装B佬也绰绰有余了。什么？你没玩过这些？不会玩，装B也要装会！只需要一句“哎，还是怀念以前玩XXX的日子”，知道一点的人看到了会想：哇，这个是资深老游戏玩家了。小白看到了心想：这些游戏我听都没听过！难道是高人啊！

高端型：FF11、EQ、EQ2、DDO、激战

这些都是一些不错的游戏，但因为各种原因，在中国都没有服务器。用来在那些玩完美系列、剑三、天下2、永恒之塔的人面前显现优越感，绝对有效。

经典型：暗黑战网、EVE、魔兽世界（注：必需是06年以前的wow）

暗黑经典不必多说，战网上耍暗黑。嘿！一种品味上的优越感油然而生。这个是可以用来在一切游戏面前装B的游戏，万能型。EVE，这个也不用说了，单凭高难度的上手，你和别人在一起就够高人一等了。魔兽世界，俗气？06年之后这个游戏用来装B就不适合了，因为玩的人太多。但只消这么一句：“从公（内）测就开始玩了，当时玩了个萨满，45封顶的时候简直叱咤风云，后来MC时代T1齐了就没用心玩了，这个游戏变味了，没意思了。”这么一说，资深而不清高，高端而不疯狂。秒杀那些MC或TBC以后的自以为是的“老玩家”绝对够了。

3、切忌进行如下行为。

1）喷其它游戏只会让你看起来像网络暴民。装B的最高境界是静下来，把别人玩的游戏的优点缺点全部列举，让别人心服口服的自惭形愧。不过需要一些功底，当你能做到如此，那你也不需装了。没那个功底，保持中立态度就好。

2）适可而止，小心装B未遂。

3）对以上游戏要有所了解，不然怎么装？

第二章：单机AND竞技游戏

总的来说，单机游戏想装B很容易，下面是这几条是你们要先明确的。

1、咱装的不是B，是蛋疼。

2、用单机游戏在网游面前装B效果最好。

3、对于玩的人多的游戏，一率不去主动提起，即使你也很喜欢，但为了装B，即使别人提起了，你也要假装不怎么玩。比如，A：我最近在玩魔兽争霸诶，这个好好玩噢。装B：哦？呵呵，我玩过几次，不太喜欢，推荐你玩下“XXX”，这个我比较喜欢。（这个XXX一定要没多少人知道，或是特别经典但在中国玩的人不多。这样才能体现出你超凡脱俗的品味。）

4、要装B，玩单机。手头常买点最新的游戏杂志，常去网上看看最新的游戏，不必都玩，只要有点了解就行了。靠着对游戏最新动态的了解的支言片语，就足够把一些小白震撼得尖叫——快来围观高玩啊！

5、对于经典游戏，千万不能用否认的语气。即使过时了，也要用宛惜的语气。即使没玩过，也要装出自己玩过并对这个经典游戏感情很深的样子。

对于竞技游戏，想装，只要记住以下几点，你绝对就是个对竞技游戏颇有了解的装B犯。

1、星际争霸竞技性第一，操作性要求很高。

2、魔兽争霸娱乐性高，操作易上手。

3、CS是经典，但CF和CSOL不行。

4、帝国时代很经典，但是因为太多原因所以没落了。

5、红色警戒的玩家，我们通常装B就是装给他们看的。

6、技术不行？你只要说“我技术不是很好，玩的少，只看录像。”可以给那些小白以错觉——他是玩的少，要玩肯定是高手。

7、记住一两场经典的对战，装B时，就可以说“你知道XX和XX在XX的那场比赛吗？那个XX的XX（某招）真是用的太漂亮了！”，这么一说，一般没个几年功力的当场绝对当时就心虚了——呀！真的碰上内行的了。

第三章：术语方面

你说的一字一句，都将与你装B成功与否联系起来。否则装B装成C就惹人笑了。

第一点：首先！能说英文名的绝对不说中文！再者，如果这个游戏的名字有大家常用的简写称呼，你就用它的全名。如果这个游戏的名字大家称呼它的全名，你就写它的简写。比如，星际争霸叫什么？星际？俗！一般人叫它简称SC，这就跟那些叫星际的不是一个档次的了。不过这还不是装B级的，想装B，就多动几下键盘，叫 StarCraft，注意这个S和C要大写。这么一说，那些游戏龄在6年以下的自以为“老玩家”的初级装B犯心里一震——哎呀，我怎么就没这么叫呢，失误啊。

再说一个，比如暗黑破坏神2。叫Diablo2，就达不到装B的水平。要叫D2。当那些小白疑问：D2是个什么东西？你回答一句：Diablo2，想想那些连暗黑2英文名都不知道的小白是多么的感觉自我渺小？而那些知道的人也只会惊呼——哦，原来是这样！

第二点：要略懂点游戏术语。什么？你说你知道特殊怪物叫Boss？你难道没看到现在网吧里那帮玩传奇，魔域的民工都知道Boss长Boss短的瞎叫了吗！不要求你们在这点装得多高端，但至少要跟民工小姐什么的划清界线！这个魔兽世界的玩家都知道一些。比如引到多余的怪物叫ADD，仇恨超出叫OT，范围伤害魔法叫AOE。这些基本连民工都快知道了，我也不在这里扫盲了。

第三点：A：“你玩XXX吗？”装B：“对不起，我对PC平台上的游戏不感兴趣。”仅此一句话，绝对能让那些连PC是什么都不懂的小白小P孩瞬间低你无数个档次。什么？你也不知道？孩子，别来装B了，回家吃饭吧……

第四章 综合

1、装B是装的是B不是C也不是A。

2、装B不是扮清高，脱离群众，你装给谁看啊？

3、装B最高境界是用大家都知道的东西来震撼大家。

4、用新、经典游戏装B可以，但别用大家都不知道的游戏，一旦大家都没兴趣，你也就装B未遂了。

5、切忌用太多新游戏来装，这样只会让别人觉得你是个每天都在换游戏的图新鲜没品味的人。

6、用老游戏装出新意，这才是B。

7、碰到有真功底的，随声附和是最好选择，否则装B不成反被X。

8、没了。

9、装B也得有些功底，我们的目标就是：入门级装资深级，资深级装砖家级，砖家级装大湿级，大湿级？你还用装么...

10、真的没了。

内部人士解密蓝翔技校关于黑客门的权威消息

蓝翔近日由于黑掉了谷歌，又受到美国国家安全局的关注，所做事件在纽约时报曝光。顿时声名雀鹊。其实我一点都不感到意外。做为蓝翔的一名工作人员，知道很多东西，基于国家安全保密原则我不能透露，只说我知道的几点。

1、蓝翔没有你们看广告以为那么简单。

2、蓝翔确实有军方背景，一直和清华、哈工大、国防科大、上海交大、蓝翔五个学校承担了一个重大的国防科研项目，科研方向保密。这个项目不是随便可以参与的，清华是实力、哈工大是国防科工委的老大，国防科大是军校老大，所以才能直接进入，蓝翔是秘密基地，

上海交大本来没份的，但因为校友的关系（就不用具体问谁了吧）加入了进来。我们主要负责电子干扰，网络超限战科研部分。这个不方面说得太细。北京大学、还有北京理工曾经申请加入进来，被拒绝。

3、蓝翔有八个专业：数控、其实是高达控制专业。厨师、其实是化学武器制造与防御。汽修、其实是高达与重型战争机械制造。挖掘机、其实是异型高达进阶。美容发，其实是伪装与战略忽悠。电焊，其实是激光武器与高能粒子武器设计。无线电，磁电声光波探测与预警系统。计算机，不做解释。

4、计算机很强，但其实不是蓝翔的王牌专业，蓝翔的四大王牌是数控、汽修、挖掘、电焊，计算机排五到七位，但在国内高校里已经无敌了，顺便说一个银河计算机其实是我们造的，为了保密，我们送给了国防科大。

5、据我所知，中国最好的坦克就是汽修专业秘密的研制的，但出于国家安全考虑，科研成果也算在了其它高等院校头上。电焊主要干的是卫星和火箭焊接，在这方面的水平，略逊于哈工大。为此，上面的人发了很多脾气，电焊系的老师压力很大，去年就有两个跳槽了，一个去了英国的帝国理工做教授，一个去了TW，大陆方面曾经派人截杀，一个上将勃然大怒说，去TW的那个人相当于五个师，但受到美国情报局干扰，未果。

6、国家考虑过让蓝翔加入985行列，但中央军委不同意，国之利器，不可轻易示人。蓝翔也有很多老师不同意，对于蓝翔这样私密以及水准的学校，成为985，跟湖南大学、重庆大学、华南理工这样的鱼腩学校摆在一起是一种赤裸裸的羞辱。

7、这次黑客门倒是个意外，是源于计算机的一个老师和学生（这个学生是西北工业大学的研究生，来这进修了两年，名叫邢**，选派来的）因情感问题吵架，这两人爱上了同一个女生。老师威胁学生不让他考试及格，学生求情，老师鄙视他道你要是能黑掉谷歌，我就让你及格。结果.....

8、中国有很多东西是不能往外说的，尤其是牵涉到国家安全。

9、言尽于此，再多说就要被喝茶了。

10、另外我曾经在校长室遇见过一个人，讲阿拉伯语，疑似本·拉登。

11、我们的外部口号是：不想当黑客的厨师，不是好司机。内部口号是：我运即国运，国之安危系于南翔一校。

12、这两天看到南有上交，北有南翔的说法，我们很多同事都感到深深的羞辱，这两个学校从来就不是一个档次，南翔的眼光，只偶尔瞟一瞟剑桥、牛津、哈佛、耶鲁。不知道还有其它大学。当有人说道南有上交，北有南翔时，我们一个教导主任，眼泪都流了出来，苦涩地道：算了，算了，谁叫我们一直潜伏成一个技校呢......南慕容，北乔峰，南上交，北南翔，也就这差距了嘛！

文/佚名（请作者与本刊联系）

被误解的32条经典传言

1、小时候看课本说月球上能看到长城。

——事实上如同人从50米外的距离看一根头发丝......

2、几个科学家小时候的故事。

牛顿同志和苹果的故事。

——关于牛顿和他的苹果是伏尔泰编的，据说他是听牛顿的侄女说的，当然牛顿的所有手稿里没提到那只苹果。

达芬奇小朋友和鸡蛋的故事。

——达芬奇和爱因斯坦可爱的童年生活作者不明，不过可以确定的是达芬奇成为韦罗基奥的时候已经13、14岁，而且有一定绘画功底了。

爱因斯坦同学和小凳子的故事。

——然后爱因斯坦小时候成绩还行，就是有点偏科，干嘛非说人家小时候傻呢......

华盛顿和樱桃树的故事。

——华盛顿和他老爸的樱桃树是某米国出版商制造出来的儿童文学......

3、瓦特看见水壶烧开产生灵感发明蒸汽机。

——蒸汽机在瓦特出生前有，他只不过改良了而已......

4、菠菜富豪含铁元素。

——菠菜铁元素确实比其他蔬菜高那么一点点，关键是当初科学家点错小数点，所以才有了大力水手的动画片。

5、兔子应该吃胡萝卜。

——养过兔子都知道，很少有兔子吃。

6、鱼翅燕窝营养丰富。

——居然真的会有人相信鲨鱼鳍和鸟口水有什么营养价值……燕窝除了鸟口水之外，MS还有半消化状态的鱼虾，实际营养不如粉条和木耳！

7、怀孕不能养猫，有弓型虫。

——只要去宠物医院做次排虫测试就成，医生为图省事说的。不只是猫，猪牛羊等畜类都能感染弓型虫，而且比例上来讲比猫不知道高多少……而且猫一生也只感染一次弓型虫。绝大多数感染过弓型虫的人一辈子都没养过猫。

8、锂电池前三次充电要满12小时。

——以前的电池是需要充分充电，用来激活，现在都是锂电池了，是不需要这样做的。

9、电视电影里常见的，某黑社会“专家”拿根手指蘸掉白色粉末尝尝就知道是毒品。

——如果真这样做……那是找死，纯度越高死的越快。

10、天才就是99%的汗水+1%的灵感。

——原话是“天才就是99%的汗水+1%的灵感，但这1%的灵感远远比99%的汗水重要”。

11、老师常用‘吾生有崖，而知无崖’教育我们要好好读书。

——其实……原文是“吾生有崖，而知无崖，以有崖求无崖，殆哉矣”……完全相反。

12、感冒是由感冒病毒引起的，吃消炎药可以治感冒。

——晕了

13、吃麦当劳、肯德基索要发票是爱国，去家乐福、沃尔玛索要发票他们就不能偷税了。

——餐饮业纳的是营业税，而麦肯那种快餐业都是专用的税控机器。人家纳不纳税，纳多少，跟你要的那个发票是没任何联系的。要发票的唯一用处就是可以刮奖。

14、1999年7月……恐怖大王从天降。

——这个不用证明了吧……

15、“这世界上最遥远的距离……你却不知道我爱你”是泰戈尔大师写的。

——是张小娴女士的杰作。

16、不存在一个掷骰子的上帝——爱因斯坦

——原句为‘上帝不掷骰子’这话主要针对量子理论……爱因斯坦毕竟是犹太人。“上帝不掷骰子”是爱因斯坦对海森堡测不准原理的评价。当时年轻的物理学家海·森堡提出了测不准原理，即不可能同时准确测量一个粒子的动能和势能，对动能的测量会影响到势能，反之亦然。当时世界物理学界为之一片哗然，很多重量级的物理学家都反对这个理论；就连海森堡最崇拜的偶像爱因斯坦也反对。所以说出了这样一句话，爱因斯坦认为世界是可知的，是可以被描述的。年轻的海森堡承受了太大的压力，他甚至哭出声来。可是时间证明了真理，现在测不准原理已经成为量子物理的基本定律之一。

17、中国是一只睡狮，一旦它醒来，整个世界都会为之颤抖——拿破仑

——原话是‘中国是一只睡狮，一旦它醒来，整个世界都会为之颤抖。……它在沉睡着，谢谢上帝，让它睡下去吧！’

19、民可使由之，不可使知之——孔子

——其实是‘民可，使由之；不可，使知之’，也就是民可，则使由之；不可，则使知之。

人民能做的事，由他们去做；不能做的事，要让他们知道不能做的原因。古代没标点害人啊……

20、周恩来去世，联合国降半旗是有史以来第一次。

——虽然大多数国人都很相信，但这确实是彻头彻尾的谎言。

21、小时侯老师说过美国西点军校挂雷锋的头像，有雷锋手册什么的，每天向雷锋学习。老师都以这个事情向我们宣传叔叔多么的有名。

——哭，人家根本没有！纯粹是国内愤青的遐想。

22、执子之手，与子偕老。

——原句是‘死生契阔，与子成说。执子之手，与子偕老。于嗟阔兮，不我活兮。于嗟洵兮，不我信兮’其实写的是战士之间的约定，说要一起死。后面的两句是说现在和我约定的人都走了，我可怎么活啊。现在这句话成夫妻关系的了。混乱……

24、梁山伯与祝英台

——文学创作果然是神奇的……梁山伯其实是明朝的清官……祝英台是南北朝魏国的女侠……两朝代相差700多年，只是被埋的近而已……还有种说法是，埋梁的时候那地里挖到祝的碑，就埋一起，冥婚？？

25、陈世美抛妻弃子，武大郎的身高，杨门女将，杨家将。

——杨业就一个儿子，杨延昭，也就是俗称的杨六郎。所谓杨家七个儿子是假的。陈世美的朝代比包公早很多，是个非常好的清官，得罪了权贵被传成了一个贱人遭后世唾骂。（可怜的人）

26、周瑜被诸葛亮气得吐血，空城计。

——三国演义里周瑜被诸葛亮气得吐血而死是罗贯中胡扯的，原因在于罗屡试不第并迁怒于某周瑜的后人，故在书里乱编泄愤。事实上现在周瑜的族人还

有族谱，证实此说纯粹造谣。

诸葛亮根本没做这回事，但是据说曹操曾有类似演出，引易中天一句话，难道司马懿那么蠢不会叫个弓箭手把诸葛亮射下来吗？

27、李时珍画像（一慈眉善目老爷爷）

——其实是现代画家根据李时珍遗物瞎想的，据考证李时珍相貌凶恶满脸络腮胡身材魁梧大概和张飞李逵差不多形象……

28，以德抱怨

原句："或曰：'以德报怨，何如？'子曰："何以报德？以直报怨，以德报德"——《论语•宪问》

——以德抱怨，是我们常听到的一句话了，人们通常理解的"以德抱怨"什么意思呢？就是说：孔老夫子教我们，别人欺负你了，你要忍，被打碎牙齿也要往肚子里吞，别人来欺负你，你反而应该对他更好，要用你的爱心去感化他，用你的胸怀去感动他。

但事实上，我们根本曲解了孔子的原意，我当初，也万万没想到原来在孔子这句"以德抱怨"的后边还跟着另外一段话，什么话呢？子曰："以德抱怨，何以报德？ 以直报怨，以德报德！"看完以后，幡然醒悟，原来我们都被某个断章取义的孔子FANS给玩了一把！当时的真实情况是怎么样的呢？孔子的一个弟子问他说：师傅，别人打我了，我不打他，我反而要对他好，用我的道德和教养羞死他，让他悔悟，好不好？孔子就说了，你以德抱怨，那"何以报德？"别人以德来待你的时候，你才需要以德来回报别人。可是现在别人打了你，你就应该"以直抱怨"，拿起板砖飞他！看！就因为被人故意省略了一句话，刚烈如火的孔老夫子一下就被扭曲成了现在这个温婉的受气包形象。

29，无毒不丈夫

原句：量小非君子，无毒不丈夫。——民间谚语对联

——原来，这句来自民间的谚语本来应该是"量小非君子，无度不丈夫"，这本来是个很好的句子，里边充分运用了对仗。显示出了一份阳刚有力的气魄，一个胸怀坦荡的男人形象就跃然于纸上。可惜劳动人民口耳相传的这一句话，到了官场上那些所谓的学高八斗的"君子"嘴里就变了个味。为什么呢？这要从古时候文人的习性说起，在这副对联式的谚语里，"度"为仄声字，犯了孤平，念着别扭，很容易读为平声字"毒"，那些对音律美感要求甚高的学者们某天吃饱了没事儿干，便发挥他们的专长自做主张，把这句改为"无毒不丈夫"了。

30，唯女子与小人难养也。

原句：唯女子与小人难养也，近之则不孙，远之则怨。——《论语•阳货》

——孔子当初是在什么一种环境下说出"唯女子与小人难养也"这句话的？当代全国教育劳模孔老先生受卫国国君的邀请，来到了卫国参观学习休养，但在这期间，孔老先生突然发现自己被涮了，人家根本是拿他的身份来炫耀自己抬高自己而已，并不是真正支持他来这教化卫国民众的。尤其是那个卫灵公的老婆，为了抬高自己的身望，公开炫耀，贬低了孔子。孔老先生那个郁闷啊，你卫灵公到底是喜欢德才多些，还是喜欢女色多些？在你心里我和你老婆哪个重要？干醋自己吃完，依然没人鸟他，孔子怒了，说："吾未见好德如好色者也！丢！此处不留爷，自有留爷处！GO，GO，GO！"收拾行李就离开了卫国，离开之后，心情平复了，想起卫国公老婆那种仗着得宠，骄横跋扈乱政扰民的烂事儿，就发了感慨："唯女子与小人难养也！近之则不孙，远之则怨。"

31，相濡以沫

原句：相濡以沫，不如相忘于江湖——《庄子•大宗师》

——说起这句话，其实大有来头，我想大家都听过现在流行的一个词吧？江湖，这个"江湖"是从哪儿出来的呢？很多人以为最初是古龙小说里的一句"人在江湖，身不由己"，其实不然，江湖这个词最早的出处，便是在庄子说"相濡以沫"的这句话中。在《大宗师》篇中，庄子给我们讲了这么一个小故事："泉涸，鱼相与处于陆，相呴以湿，相濡以沫，不如相忘于江湖。"他说的是有一天，一眼泉水干了，两条小鱼被困在了一个小水洼，为了生存下去，它们彼此从嘴中吐出泡泡，用自己的湿气来湿润对方的身体，互相扶持，互相依赖。但，与其在死亡边缘才这样互相扶持，还不如大家找到一条水路，开开心心地回到广阔的江河湖海，回到各自的天地，彼此相忘，自由自在。

32，天地不仁，以万物为刍狗

原句：天地不仁，以万物为刍狗，圣人不仁，以百姓为刍狗——《道德经》

——要说起这句话，大半的愤青都会告诉你，这话的意思是说："天地残暴不仁，把万物都当成低贱的猪狗来看待，而那些高高在上的所谓圣人们也没两样，还不是把我们老百姓也当成猪狗不如的东西！"

其实这句话的真正意思是说，天地不情感用事，对万物一视同仁，圣人不情感用事，对百姓一视同仁。伊斯拉漠说的好：傻瓜，只有傻瓜，才是创造历史的动力。

采访上帝——关于人的一生

我在梦中见到了上帝。
上帝问道："你想采访我吗？"
我说："我很想采访你，但不知道你是否有时间。"
上帝笑道："我的时间是永恒的。你有什么问题吗?"
"你感到人类最奇怪的是什么？"
上帝答道："他们厌倦童年生活，急于长大，而后又渴望返老还童。"
"他们牺牲自己的健康来换取金钱，然后又牺牲金钱来恢复健康。"
"他们对未来充满忧患，但却忘记了现在；于是，他们既不生活在现在，也不生活于未来之中。"
"他们活着的时候好像从不会死去，但死去以后又好像从未活过……"
上帝握着我的手，我们沉默了片刻。
我问："作为长辈，你有什么经验想要告诉子女的？"
上帝笑着答道：
"他们应该知道不可能取悦于所有的人。他们所能做的只是让自己被人所爱。"
"他们应该知道，一生中最有价值的不是拥有什么东西，而是拥有什么人。"
"他们应该知道，与他人攀比是不好的。"
"他们应该知道，富的人并不拥有最多，而是需要最少。"
"他们应该知道，要在所爱的人身上造成深度的创伤只要几秒钟，但是治疗创伤则需要花几年的时间，甚至更长。"
"他们应该学会宽恕别人。"
"他们应该知道，有些人在深深地爱着他们，但却不知道如何表达自己的感情。"
"他们应该知道，金钱可以买到任何东西，但却买不到幸福。"
"他们应该知道，两个人看同一个事物，会看出不同的东西。"
"他们应该知道，得到别人的宽恕是不够的，他们也应当宽恕自己。"
"他们应该知道，我始终存在。"

中国大学排行榜2010版

1、山东蓝翔技校
2、新东方烹饪学校
3、北大青鸟
4、北方汽修学校
5、成都金鹰职业学校
6、西山文武学校
7、珠海中特文武学校
8、新华电脑专修学院
9、清华大学
10、南开大学
（成龙和唐国强为上面的几所学校代过言。没错的。）

学英文：中国特色的英文单词

Smilence（笑而不语）
Democrazy（痴心妄想）
Togayther（终成眷属）
Freedamn（自由）
Shitizen（p民）
Divoice（离婚宣言）
Animale（男人天性）
Amerryca（享乐国）
Chinternet（互联网）
Departyment（有关部门）
Suihide（躲猫猫）
Don'train（动车）
Corpspend（捞尸费）
Jokarlist（记者）
Vegeteal（偷菜）
Chinsumer（去外国旅游的中国人）
Sexretary（秘书）
Gambller (干部)
Profartssor (叫兽)
Public Behearing (听证会)
Canclensor（审查）
Yakshit（亚克西）
Carass（轻抚菊花）
Harmany（河蟹）

日本网民选出男女房间内最不该有的十件物品

男	女
萌系动画周边或DVD	特摄周边
偶像海报	各种购物袋
兽耳装饰	火车模型
蕾丝花边的装饰	萌系动画周边或DVD
刀锯物品	超过三台的PC
娃娃	大量的宠物服装
带边框的主人照片	偶像海报
女性向杂志	日本各地旅游纪念品
低幼向动画周边或DVD	兽耳装饰
绒毛玩具	娃娃

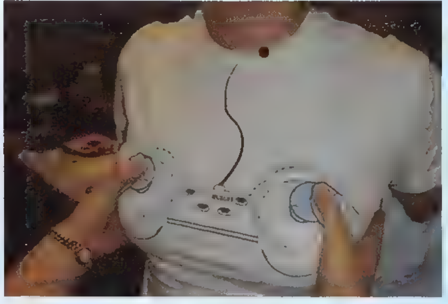
小幽默：原来如此

近来每到夜里，许多领导的办公室火光熊熊，有人打119报警，消防队员无动于衷，拒不出警。民众多次投诉后得到的答复是：领导们在烧日记。

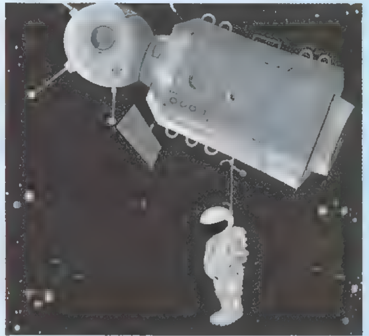
迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

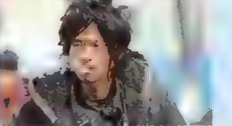

刘翔跑不掉了


无题


凉爽的风……


找出图中不合理的地方




都不用PS就能出效果

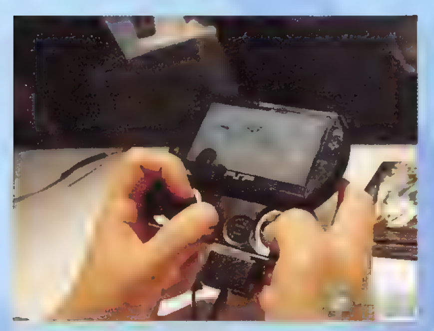

二次元

5 1 2 汶川
1 1 2 海地
2 2 7 智利
汶 海 智
川 地 利

512，112，227分别为汶川、海地、智利地震日期，矩阵中横排竖排都是这三个数字。另外，其中一共有4个12，剩下5+7也正好是12，一共是5个12。难道末日真的在2012？此图另一个解释是——横竖都得死。



Cosplay的极大发展，二次元来到人间



PSPgo的鸡爪功是这样滴







大洋彼岸的新事物，男仆咖啡厅……

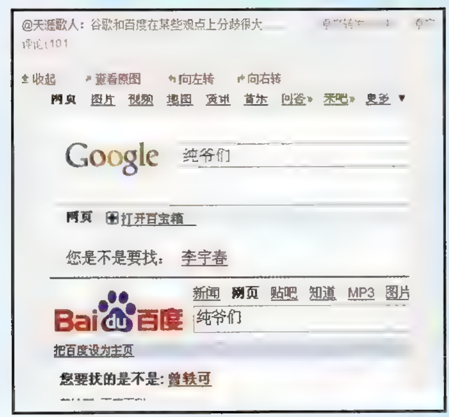


其实是小霸王破解的星际2

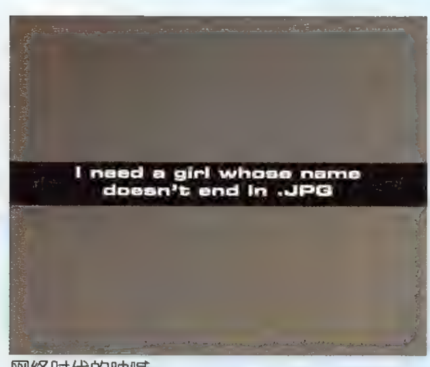


如果互联网是一个班级，所有社交网站是同学，那么这个班级应该是这样的。


世博中国馆的创意来源——重庆土灶火锅



谷歌和百度在纯爷们问题上存在严重分歧



网络时代的呐喊



雅达利版阿凡达



湖南卫视新楼造型模仿神兽



这等宝物哪里可以买到?



牛人DIY摩托车



星发克咖啡店


大自然的魔力

图中有375个游戏400多个人物，看看你能认出几个

New Releases 掌机新作发售表



月莺：在日本3月和4月是赏樱花的季节，不过这段时间相比之前算是游戏淡季。DS方面过了315之后已经不能算有什么大作了，3月就推荐玩玩《蜡笔小新》吧。4月有个小大作《世界树迷宫3星海的来访者》，对于迷宫RPG有爱的玩家是不能错过的。如果对迷宫系RPG无爱的话那就只有《勇者斗恶龙怪兽篇Joker2》这个怪物类RPG可以选择。PSP这边情况要好不少，首先11日出了许多值得一玩的作品，《三国无双联合作战2》和《绝对英雄改造计划》都是很好的选择。而18日的《潜龙谍影 和平行者》和《高达生存突击》我都强力推荐。另外《勇者别嚣张3D》也已经发售了，可怜的魔王再次需要我们的帮助。总的来说3月和4月拥有PSP的玩家会比较爽。

棉花糖：非常好，作为一名铁杆任饭，从未曾想过自己有可能会向索饭们低头。不过看PSP上乙女游戏这移植架势：除了《水之旋律2》之外，就连《维他命Z》和《公主的恋爱革命》也要移植到PSP上了……于是口袋开始认真考虑是否要加入索饭的阵容，既然是掌机，姑且就“两手抓，两手都要硬”吧。看到那个杯具了两次的带神兽的《牧场双子村》被无限延期到“2010年春季发售”，突然觉得春天真的很漫长。一直想玩的《金色琴弦3》也杯具了，需官方6.20系统才能运行，不过之前大受欢迎的《公主日》却要出二学期了，这个应该没什么问题吧？最后看到个《薄樱鬼游戏录》……口袋只能眨眨眼睛问：“这东西是什么？”

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年2月				
25日	不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の目と悪魔のヘソ	Spike	ARPG
25日	无限边界 超越 超级机器人大战OG传说	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	NBGI	RPG
25日	水瓶世纪 永久时代	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period	Broccoli	ETC
25日	牧场物语 双子村	牧場物語 ふたごの村	MMV	SLG
25日	冰之墓碑 一柳和 第三次的受难	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	Nippon Ichi	AVG
25日	家庭教师HitmanReborn！羁绊之战	家庭教師ヒットマンREBORN! 神のタッグバトル	Marvelous	FTG
2010年3月				
4日	青蛙军曹RPG 骑士、武士和传说的海盗	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	NBGI	RPG
11日	RPG工具DS	RPGツクールDSDS	EnterBrain	ETC
18日	薄樱鬼DS	薄桜鬼DS	Idea Factory	AVG
18日	热斗！口袋棒球甲子园	熱闘！パワフル甲子園	KONAMI	SPG
18日	萌萌2次大战（略）2 大和抚子	萌え萌え2次大戦(略)2［chu~］☆ヤマトナデシコ	SystemSoft Alpha	SLG
18日	蜡笔小新 呆呆忍者传 前进！春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!	NBGI	ACT
25日	学生会的一己之见 DS的学生会	生徒会の一存 DSする生徒会	Kadokawa Shoten	AVG
25日	大家的水族馆	みんなの水族館	Taito	ETC
25日	家庭职业棒球DS2010	プロ野球 ファミスタDS2010	NBGI	SPG
2010年4月				
1日	世界树迷宫3 星海的来访者	世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者	Atlus	RPG
1日	模特儿 装扮比赛	nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	ETC
1日	超恐怖话题DS 青之章	「超」怖い話DS 青の章	Alchemist	AVG
1日	宠物店物语 DS2	ペットショップ物語DS2	Taito	SLG
1日	孢子英雄竞技场	スポア キミがつくるヒーロー	EA	ACT
1日	HUDSON×GReeeN	HUDSON×GReeeeN	Hudson	ETC
1日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubi	ACT
13日	英雄的黎明	Dawn of Heroes	Majesco	RPG
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
15日	玛丽和伽利的科学大冒险	マリー&ガリーの Let's さいえんす	Dorasu	AVG
16日	豪斯医生	House M.D.	Dreamcatcher	ACT
20日	节拍都市	Beat City	THQ	MUG
20日	谋杀的艺术 FBI最高机密	Art of Murder: FBI Top Secret	City Interactive	AVG
20日	病房2	Dementium Ⅱ	SouthPeak Games	AAVG
22日	洛克人ZERO 合集	ロックマン ゼロ コレクション	CAPCOM	ACT
22日	奇异鸟艾维	IVY THE KIWI?	NBGI	ACT
22日	美丽生活	きれいずきん生活	Columbia Music	AVG
28日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	RPG
29日	Rooms 不可思议的移动房间	Rooms 不思議な動く部屋	Hudson	PUZ
29日	家庭教师Reborn DS 炎之命运3 雪之守护者来袭	家庭教師ヒットマンREBORN!DS フェイトオブヒートⅢ 雪の守護者 来襲！	Takara Tomy	ACT
2010年5月				
3日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
3日	谜题任务2	Puzzle Quest 2	D3P	PUZ
11日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT
17日	凯之传奇	Legend of Kay	Dreamcatcher	ACT

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年2月		
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	KOEI	AVG
25日	实况力量棒球 成功传奇	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	SPG
25日	水之旋律2 绯之记忆	水の旋律2-緋の記憶-	Cyberfront	AVG
25日	FairlyLife 奇迹之日	フェアリーライフ ミラクルデイズ	Piacci	AVG
25日	喧哗番长4 一年战争	喧嘩番長4 ~一年戦争~	Spike	ACT
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCE	SPG
25日	QIX++	QIX++	Taito	PUZ
25日	公主日 续！二学期 携带版	ひめひび-New Princess Days!!-続! 二学期 ぽーたぶる	Takuyo	AVG
25日	冰之墓碑一柳和 第三次的受难	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	Nippon Ichi	AVG
25日	家庭教师HitmanReborn！羁绊之战	家庭教師ヒットマンREBORN! 神のタッグバトル	Marvelous	FTG
		2010年3月		
2日	美国职棒大联盟 10	MLB 10	SCE	SPG
2日	美国职棒大联盟 2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	SPG
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	RPG
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	RPG
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT
11日	真三国无双 联合作战2	真・三國無双 MULTIRAID2	KOEI	ACT
11日	晓之阿玛妮卡与苍之巨神	暁のアマネカと蒼い巨神 ~パシアテ文明研究会興亡記~	CyberFront	AVG
11日	绝对英雄改造计划	絶対ヒーロー改造計画	Nippon Ichi	RPG
11日	战斗之魂 英雄魂	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	NBGI	RPG
18日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	KONAMI	AAVG
18日	高达生存突击	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT
18日	Fate/新章	Fate/EXTRA	MMV	RPG
25日	天降之物 心跳的暑假	そらのおとしもの-ドキドキサマーバケーション-	Kadokawa Shoten	AVG
25日	维他命Z：革命	VitaminZ Revolution	D3P	AVG
25日	天神乱漫	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	Russell	AVG
未定	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード	SCE	CAG
未定	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCE	SLG
		2010年4月		
1日	皇家新娘	マリッジロワイヤル~プリズムストーリー~	ASCII Media Works	AVG
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	SPG
1日	一骑当千 交叉冲击	一騎当千 クロスインパクト	MMV	ACT
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	ETC
8日	尤蒂的工作室 格拉姆特德的炼金术士	ユーディーのアトリエ ~グラムナートの錬金術士~ 囚われの守人	GUST	AVG
8日	见习天使 黑白色	Monochrome	CyberFront	AVG
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SRPG
22日	伊苏 菲尔迦纳的誓约	イース~フェルガナの誓い~	Falcom	ARPG
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谈	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	Atlus	AVG
22日	茜色的画布3 七色的奇迹	Canvas3~七色の奇跡~	GN Software	AVG
22日	向日葵 空中的鹅卵石 携带版	ひまわり-Pebble in the Sky- ポータブル	角川书店	AVG
27日	2010 FIFA南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	SPG
28日	少女的恋爱革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable	IDEA FACTORY	AVG
28日	绝对迷宫格林童话 七把钥匙与乐园的少女	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	Karin	AVG
28日	魔力充电娘 CC	ファイト一発！充電ちゃん!!CC	Russel	AVG
29日	闪光十字军Go Go！	ティンクル☆くるせいだーすGoGo！	Lilian	AVG
29日	合金装备 和平行者	メタルギアソリッド ピースウォーカー	KONAMI	AAVG
		2010年5月		
3日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
11日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧学院	GA-芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	Russel	AVG
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yetigame	AVG
未定	薄樱鬼 游戏录	薄桜鬼 遊戯録	Idea Factory	AVG
未定	完美大战略	大戦略パーフェクト	System Soft Alpha	SLG

硬核：相比年初时候游戏玩不过来的情况，3、4月的游戏我能玩的实在是少了很多。延期到4月29日的《合金装备　和平行者》算是这段时期内呼声最高的大作了，玩过试玩版之后觉得操作越来越像欧美风格靠拢，玩起来应该更和我的胃口。NDS上感兴趣的相对较多（其实也就两个），《世界树迷宫3》又可以自创角色冒险了，这一次把角色名字都照着小编的名字起，比如公主Kee.N、女性重装骑士Candy.F、男性占星师Warbler.M、男性战士Emblem.S、男性农民Core.H……忘了让不让输入这么多字符了。再有一个期待的NDS游戏是《谜题任务2》，这又是个杀时间的佳作。1代过后很多模仿者，但都无法超越1代的成就，也许2代能再上一个台阶?

剑纹：《豪斯医生》一直追着看，居然要出NDS版了，明知道这种改编的游戏都是应景的玩意儿，肯定雷，但也要玩一下。听说iPhone版去年就出了，这两天有空先找一个试试。NDS下个月大作当属DQ怪兽篇Joker2，和一代隔了好几年，应该会让大家满意。洛克人合集也要玩一下，毕竟以前都通过，用合集怀旧一下也好。PSP的《DOA天堂》《合金装备　和平行者》肯定会主动去玩，尤其是后者，看了不少近期的演示视频，然后玩过试玩版之后就更期待了。之前小岛秀夫说本作是MGS的正统续作，完全按照家用机的素质开发，看来不会错。起码在MGS那个世界里应该会让人满意。《DOA 天堂》属于YY类型的代表作品，其实挺适合掌机的，没事拿出来看看，绝对方便。当然我没指望这个游戏好玩。




本刊仅随
光盘附送